3 CDS

JOC FULL! - RED FACTION - REVOLUȚIE PE MARTE

LEVEL

www.level.ro • Games, Hardware & Lifestyle • Ianuarie 2005

CÂŞTIGĂ!

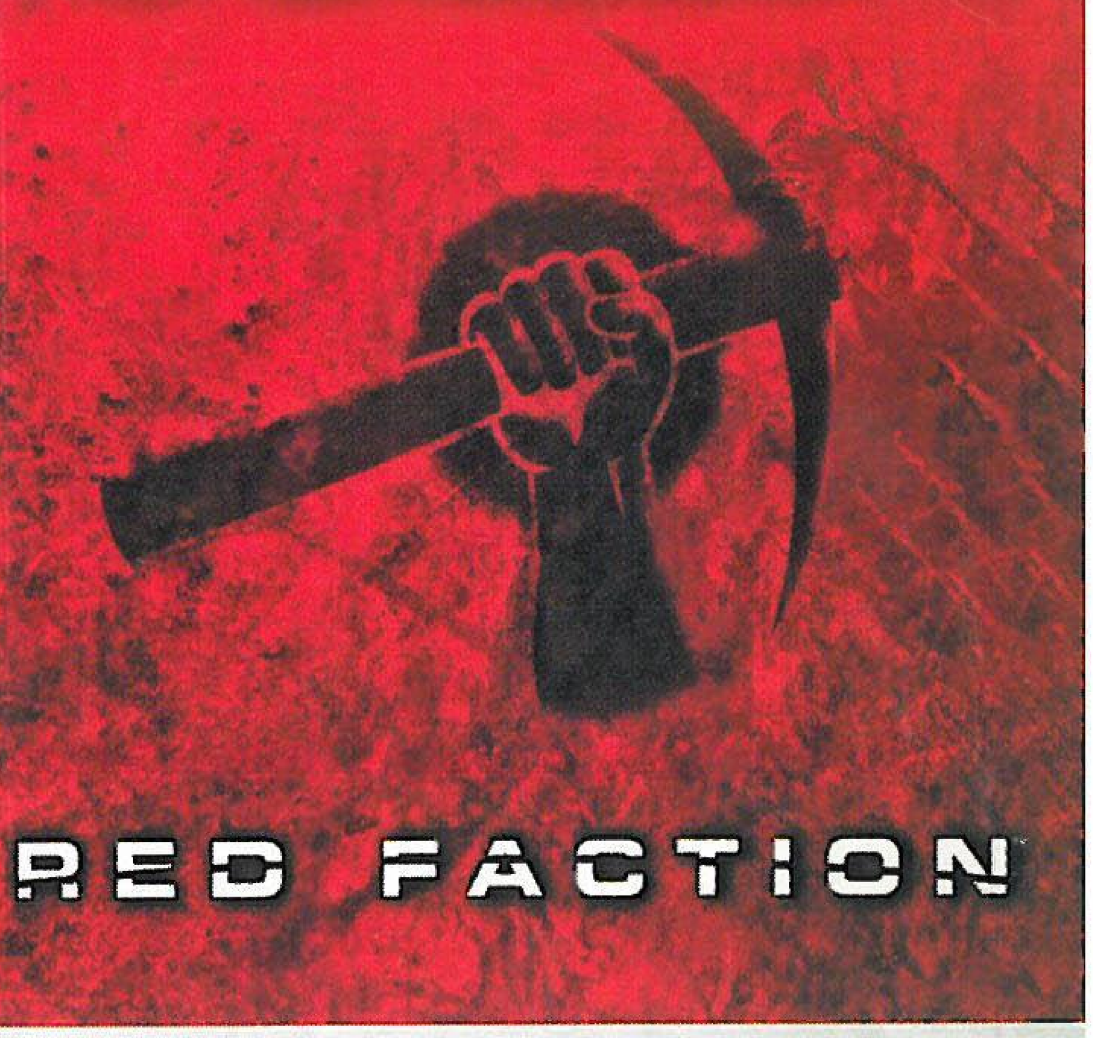


O PERECHE DE CĂȘTI ALTEC LANSING



HALF-LIFE 2

JOC FULL!!



RED FACTION

PREVIEW

Imperial Glory
Seria Total War are de acum concurență

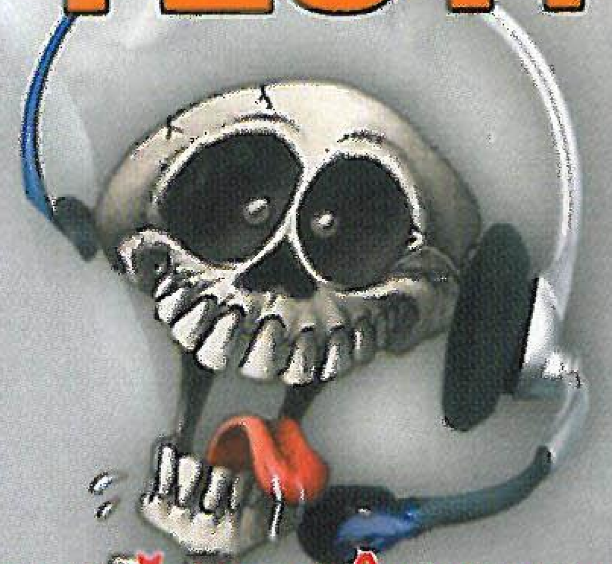
REVIEW

Vampire: The Masquerade Bloodlines
Un RPG care te lasă fără sânge

Prince of Persia: The Warrior Within
Prințul, mai războinic ca niciodată

Sid Meier's Pirates!
Comoară sau epavă?

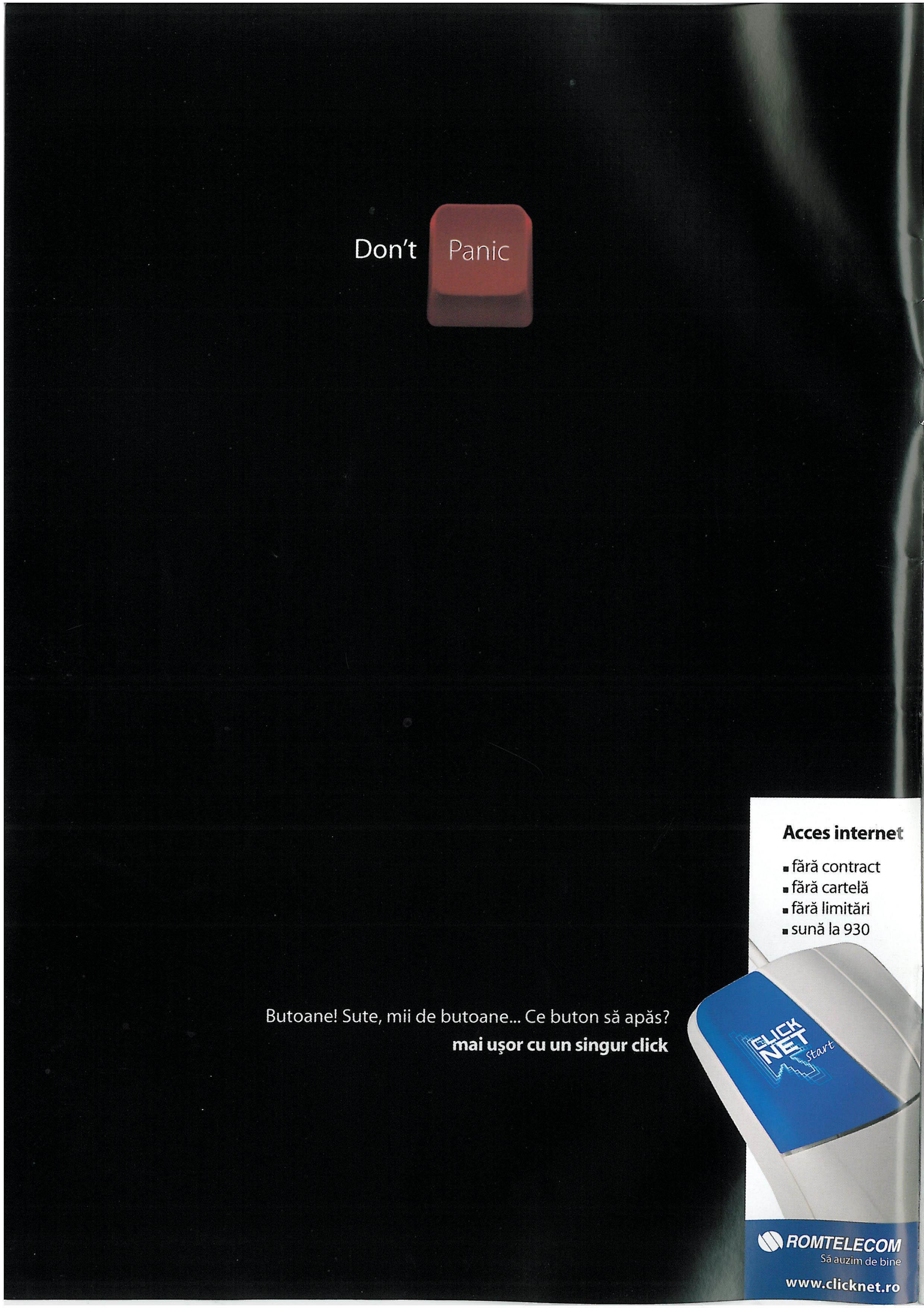
TEST!



22 DE CĂȘTI ÎN TEST!

DEMOS IMMORTAL CITIES: CHILDREN OF THE NILE ■ PRO EVOLUTION SOCCER 4 ■ XPAND RALLY PATCH MEN OF VALOR 1.03 ■ NFS UNDERGROUND 2 1.1 ■ RED FACTION 1.20
SCREENSAVER HALF-LIFE 2 WALLPAPER VAMPIRE: THE MASQUERADE - BLOODLINES FILME BROTHERS IN ARMS ■ IMPERIAL GLORY UTILITARE ACDSEE 7 ■ MOZILLA FIREFOX 1.0

135.000 LEI



Ei bine, le-am avut pe toate! Doom III, Warcraft III, Half-Life 2, Thief III, Need for Speed Underground 2 şi restul de doi-uri, trei-uri, san andreas-uri şi ce sequel-uri de calibru ne-au mai năpădit în ultima vreme. Şi acum? Este imposibil să nu realizezi la un moment dat, printre momentele de extaz în faţa jocurilor menţionate mai sus, că în ritmul ăsta o să jucăm numai Warcraft şi Half-Life cât om trăi. Foarte frumos, nu am ce spune, însă cum rămâne cu originalitatea, cu noutăţile, cu micile jocuri care să devină mari speranţe? Domnule Electronic Arts, doamnă Activision, bă ăia din Rusia, avem nevoie şi de altceva! Gata, ne-am îndeplinit visurile din copilărie, l-am văzut pe Gordon Freeman încă o dată cu ranga în mână, dar sper ca peste patru, cinci ani să nu mă reîntâlnesc cu acelaşi veşnic tânăr om de ştiinţă (sau, cine ştie, cu o rudă mai „proaspătă") hăcuind, ca într-un coşmar ce nu vrea să se termine, face hugger-i prin laboratoare încă secrete. Vreau şi altceva decât NOS, monştri din lad, orci şi castele medievale. Vreau eroi noi, aventuri care să mă surprindă, idei care să mă facă să mă simt foarte, foarte prost şi originalitate cât cuprinde. Vreau să nu ne complacem în normalitatea asta şi să ne aducem aminte de ce sunt jocurile atât de speciale. Nu ne lăsaţi să devenim doar o altă „industrie"!

▪ **Mitza**



TOP 3 / REDACTOR



Mitza
1. Half-Life 2
2. GTA: San Andreas
3. Vampire: The Masquerade – Bloodlines



cioLAN
1. Sid Meier's Pirates!
2. Vampire: The Masquerade – Bloodlines
3. Half-Life 2



BogdanS
1. Canon Pixma IP4000
2. Thrustmaster Force Feedback Joystick
3. Logitech Z5300



Marius
1. Half-Life 2
2. GTA: San Andreas
3. FlatOut



Rzarectha
1. GTA: San Andreas
2. Half-Life 2
3. NBA Live 2005



KiMO
1. The Chronicles of Riddick: Escape from Butcher Bay
2. GTA: San Andreas
3. Half-Life 2

LEVEL IANUARIE 2005



CUPRINS CD

DEMO

Immortal Cities: Children of the Nile
Pro Evolution Soccer 4
Xpand Rally

PATCH

Men of Valor 1.03
NFS Underground 2 1.1
Red Faction 1.20
RollerCoaster Tycoon 3 update1

WALLPAPERS

Vampire: The Masquerade – Bloodlines

SCREENSAVER

Half-Life 2

MEDIA

Filme
Brothers in Arms
Imperial Glory
Imagini
Imperial Glory
Pariah

UTILITARE

ACDsee 7
Daemon Tools 347
Mozilla Firefox 1.0
Quick Time 6.5.2

DRIVERS

ATI Catalyst 4.11

NOTĂ

Interfața CD-ului LEVEL este concepută să ruleze optim pe o placă grafică ce suportă minim o rezoluție de 800x600 și o adâncime a culorii de 16 biți. De aceea, nu este recomandată folosirea acesteia într-un mediu ce nu oferă minimul necesar! Interfața poate fi rulată atât sub Windows 95/98/Me, cât și sub Windows NT/2000/XP.

Din cauza multitudinii de configurații, redacția LEVEL nu își poate asuma nici o responsabilitate în eventualitatea în care apar probleme în funcționarea interfeței și a aplicațiilor. Programele care au intrat în componența LEVEL CD au fost testate și selectate cu grijă în redacția LEVEL. Totuși, editura nu își poate asuma nici o responsabilitate pentru funcționarea anormală a software-ului și nici nu poate fi făcută responsabilă pentru eventualele daune produse. CD-ul LEVEL a fost verificat împotriva virușilor cu următoarele programe antivirus: Kaspersky Labs Anti-Virus 3.5 (furnizat de Kaspersky Lab - Rusia) și BitDefender Professional 6.3 (furnizat de Softwin).

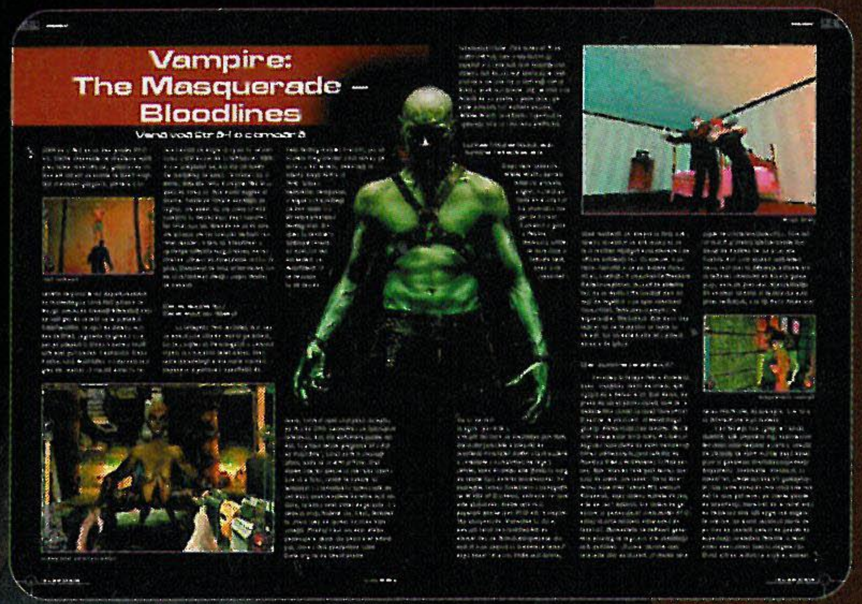
Pentru orice întrebări legate de aplicațiile de pe CD, vă rugăm să contactați telefonic, prin fax sau prin e-mail, autorii programelor respective.

Este interzisă folosirea în scopuri comerciale (închiriere, vânzare) a jocului furnizat de LEVEL în variantă completă.

ATENȚIE! Pentru rularea corectă a interfeței CD-ului vă recomandăm setarea unei rezoluții minime de 800x600, o adâncime a culorii de 16 biți și folosirea opțiunii Small Fonts!

CD-urile incluse pot fi utilizate în conformitate cu parametrii definiți în standardul Philips – Yellow Book. Editura nu-și asumă responsabilitatea asupra eventualelor pagube provocate de utilizarea CD-ului în alți parametri decât cei stabiliți în standardul menționat anterior.

24 VAMPIRE: THE MASQUERADE – BLOODLINES
Vena voastră-i o comoară





44 PRINCE OF PERSIA: WARRIOR WITHIN
Prințul s-a întors. A meritat așteptarea?

LEVEL IANUARIE 2005

CUPRINS

news

Tom Clancy's Rainbow Six 4

Producător Red Storm Ent./Ubisoft Montreal **Distribuitor** Ubisoft **Data lansării** primăvara 2005 **On-line** N/A

Atotputernicul și binefăcătorul Ubisoft nu stă degeaba nici o clipă și ne anunță că se lucrează la un nou episod din seria Tom Clancy's Rainbow Six. Se promit o grafică senzațională și fizică „ragdoll" foarte realistă. În acest joc va trebui să luptăm împotriva amenințării reprezentate de o malefică organizație teroristă. Tu vei fi Dean Chavez (sau Dieter Weber, un lunetist care va trebui să protejeze echipa cu mare grijă, un nou personaj introdus în joc). Echipa se numește Rainbow Six și este cea mai bună formațiune anti-tero din lume. Controlul asupra celorlalți trei membri ai echipei se face cu ajutorul comenzilor rapide pentru a rezolva repede și discret situațiile pe care le întâlnim. Folosind ingredientele care au asigurat succesul titlurilor anterioare, acest sequel are o poveste nouă și captivantă specifică romanelor lui Tom Clancy. Pentru realizarea obiectivelor vom avea la dispoziție arme și tehnologie de ultimă oră, cum ar fi senzorii de mișcare sau mitraliera de asalt MTAR-21. AI-ul trupelor inamice a avut parte de un tratament special din partea producătorilor. Pe măsură ce avansăm, dușmanul este tot mai

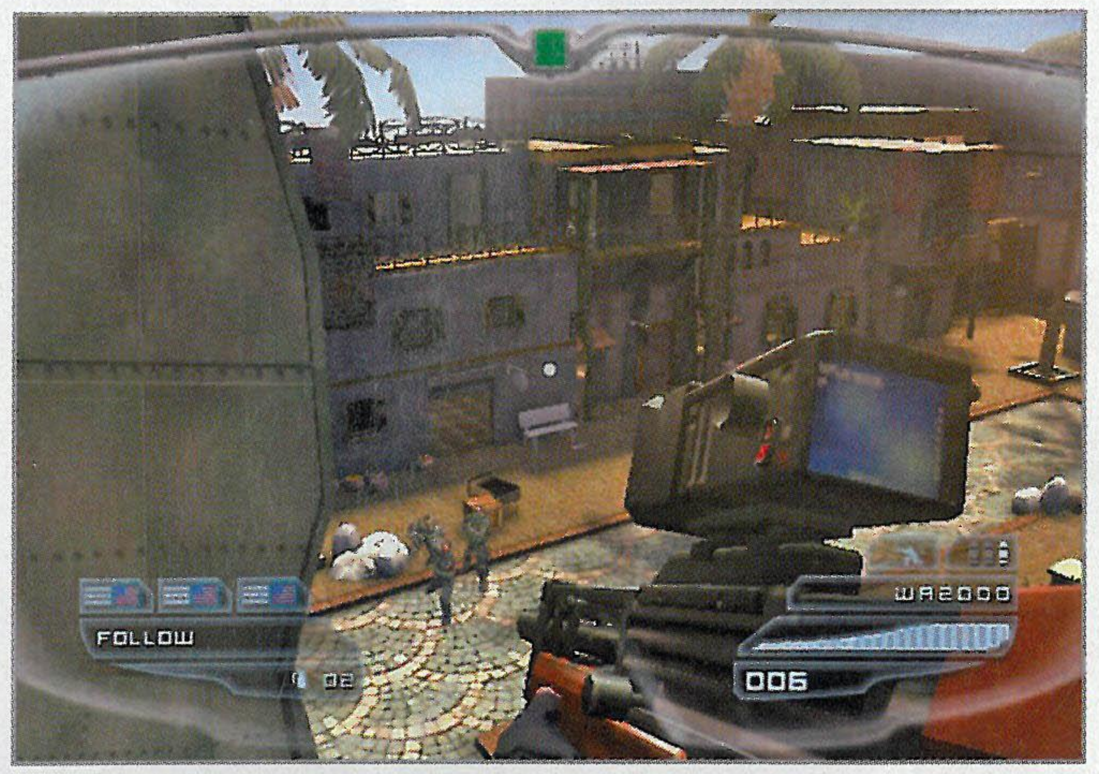


periculos și ne pune tot mai multe probleme. De exemplu, va ajunge să folosească focul de acoperire, combinat cu mișcări tactice specifice trupelor speciale pentru a ne flanca. Atât de apreciatul multiplayer al seriei Rainbow Six ne va oferi posibilitatea să terminăm misiunile în modul co-op sau să jucăm ca adversari.

Tom Clancy's Rainbow Six 4 este produs în colaborare de Red Storm Entertainment și studiourile Ubisoft din Montreal, iar fanii seriei mai au de așteptat doar până în primăvara anului viitor, când jocul va fi lansat. Tom Clancy's Rainbow Six 4 va fi disponibil atât pe PC, cât și pe consolele PlayStation 2 sau Xbox.

■ **Rzarectha**







VALVE CÂȘTIGĂ PROCESUL CU VIVENDI

O știre mare pentru producătorii de jocuri și una extrem de îngrijorătoare pentru marii distribuitori. Astfel, Valve a câștigat procesul cu Vivendi Universal Games privind drepturile de distribuție a jocurilor în cyber cafe-uri, prin Steam.

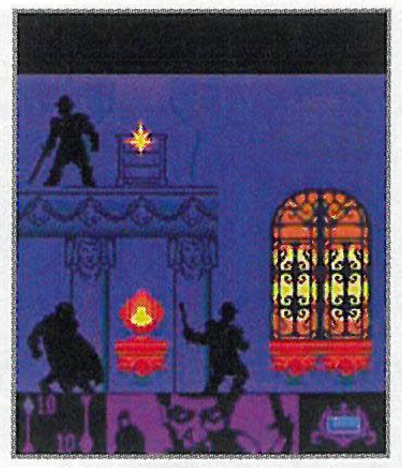
Asistăm probabil la un moment foarte important în industria jocurilor, pentru că dacă un producător reușește să își distribuie jocurile fără să treacă printr-un intermediar (distribuitorul), atunci giganții precum EA sunt în pericol să-și piardă pâinea.

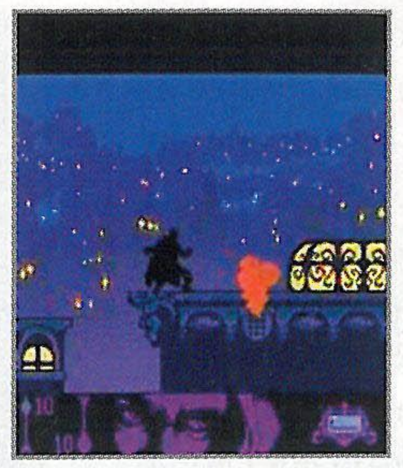
Cum vor evolua lucrurile de acum înainte? Rămâne de văzut...

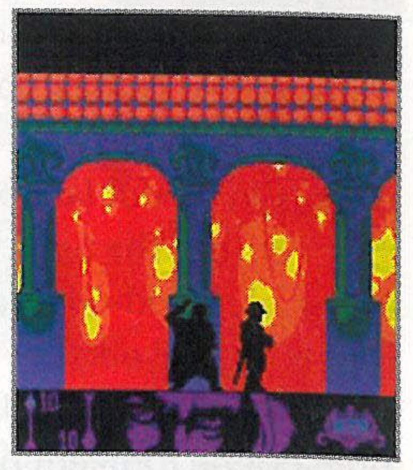
Hoțul pe mobile

Producător IOMO **Distribuitor** Eidos **Data lansării** ianuarie 2005 **On-line** N/A











Dacă până acum te plângeai de problemele avute cu hoțul local de mobile, pregătește-te de ceva mult mai diabolic. Hoțul se va muta din autobuz în propriul tău mobil, unde se va ocupa cu ceva mult mai tare decât găinăriile de până acum. Îți va fura timpul.

Eidos, gândindu-se probabil la săracii hoți de mobile români și străini, a hotărât să testeze un nou concept de joc pentru telefoanele mobile dotate cu tehnologie Java. Thief: Deadly Shadows va zbura de pe console și PC direct în inima telefoanelor iubitorilor de mișcare, telefonie mobilă și jocuri stealth. Ia gândește-te ce implică asta. Înainte, când telefonul îți era furat, hoțul se plictisea de moarte și se descotorosea urgent de plictisitorul obiect. Acum șansele ca răufăcătorul să fie prins la următorul colț de stradă butonând disperat un joc pe placul lui cresc vertiginos. Simplu.

Nu cred că mai este nevoie să îți spun cu ce se consumă Thief: Deadly Shadows, având în vedere că entitatea Marius Ghinea și-a făcut treaba cât se poate de bine, însă pot să îți ofer niște screenshot-uri care vorbesc de la sine.

John Chasey, un mare bigshot la IOMO (compania producătoare), a filozofat puțin pe tema „jocurile și telefonia mobilă", iar concluziile au fost mai mult decât mulțumitoare pentru Eidos. Cea mai bună momeală pentru un neinițiat în lumea jocurilor este un telefon mobil. Până și cei mai scorțoși indivizi se plictisesc. În acel moment apari tu, cu un joculeț mult mai atractiv decât Râma (să zicem Thief), și-i oferi câteva momente de relaxare. Omul va vrea mai mult și-și va cumpăra o consolă sau un PC. Va vrea jocul ăla fain de pe mobil, Thief, parcă, și va afla cu stupoare că Eidos îl distribuie. În scurt timp, Eidos îi va povesti răbdătoare și de celelalte jocuri, iar după ceva vreme omul nostru va ajunge șomer. Cazul este închis! Nu este de mirare că Eidos a pompat capital și licențe în IOMO. Același IOMO a jurat pe tot ce are mai sfânt că principalele elemente din Deadly Shadows vor fi păstrate și în versiunea de mobil (Java și BREW) și că își va termina treaba până în primăvara lui 2005.

Uitasem să spun că Deadly Shadows va fi lansat în două părți, dintre care prima va fi livrată în ianuarie 2005, iar a doua îi va urma curând. Mariuseee! Dacă vrei mobil, am eu un prieten care se ocupă cu așa ceva. 'eftin ca braga. Cum, nu vrei? O să te poți juca Thief și pe mobil, nu fi fleț! Profită de ocazie!

■ **cioLAN**

CĂRAREA GALBENĂ SPRE CINEMATOGRAFUL DIN OZ

Vrăjitorul din Oz va da buzna și în cinematografe sub forma unei trilogii. Creierul din spatele camerelor de filmat este Jerry Bruckheimer (Pirates of the Caribbean), iar creierul din spatele munților de bani pompați în proiect e Walt Disney Co. Micuții vor fi îngroziți când vor afla cine este autorul scenariului primei părți a trilogiei. Ei bine, autorul nu este nimeni altul decât American McGee, individul puțin deranjat care s-a „jucat" cu Alice. În buna tradiție a studiourilor Disney, nu Dorothy va fi personajul principal, ci un băiețel pe nume Arthur (eu l-aș fi numit Kovacs, dar de aia nu am ajuns la Disney), cu puteri supranaturale. Mă opresc aici că mă tăvălesc pe jos de râs ... Dorothy – Arthur, American McGee – Disney... e prea mult pentru mine.

Semnificația simbolurilor

- Demo pe CD
- Imagini pe CD
- Wallpaper pe CD
- Film pe CD
- Patch pe CD
- MOD pe CD

În cazul prezenței unuia dintre aceste elemente pe CD-ul LEVEL, simbolul va avea culoarea neagră în caseta tehnică. Restul vor fi roșii.

HALO 2 SE VINDE ÎN DRACI

Ia mai auziți una: până la această dată (3 decembrie 2004), Halo 2 s-a vândut în cinci milioane de exemplare. Un mic calcul dezvăluie un adevăr și mai înfricoșător: legal, până acum, s-au vândut 11 milioane de chestii argintii de plastic pe care scrie Halo (Halo și Halo 2). Ultima statistică pe ziua de azi: cuvântul Halo apare de exact cinci ori în toată revista.

INFINIUM LABS, DAȚI ÎN JUDECATĂ

Fantomatica consolă Phantom a celor de la Infinium Labs riscă să nu mai vadă niciodată lumina televizoarelor. Nu că era cineva sigur că o să fie lansată vreodată, având în vedere suspiciunile care planau asupra producătorilor consolei (niște băieți băgați în multe treburi nu tocmai legale)... De data asta însă unii dintre investitorii din spatele consolei au anunțat că îi vor da în judecată pe cei de la Infinium Labs pentru fraudă și încălcarea contractului. O adevărată telenovelă!

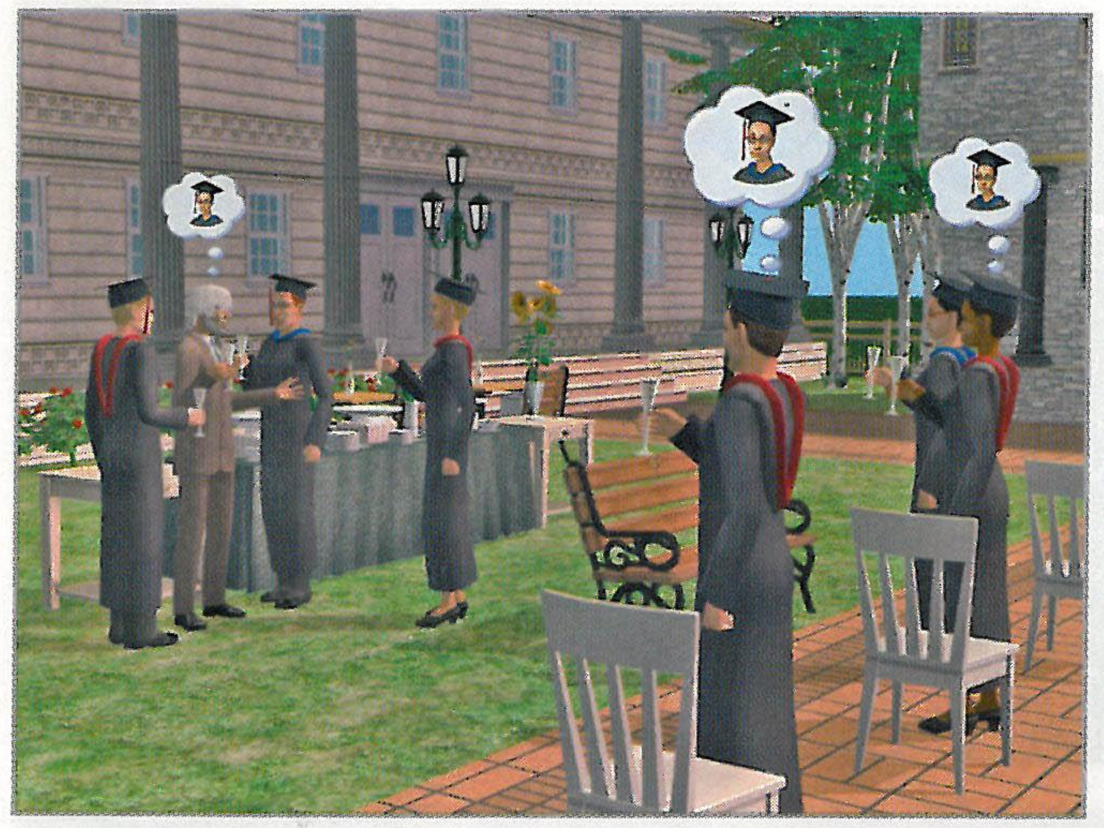
The Sims 2 University

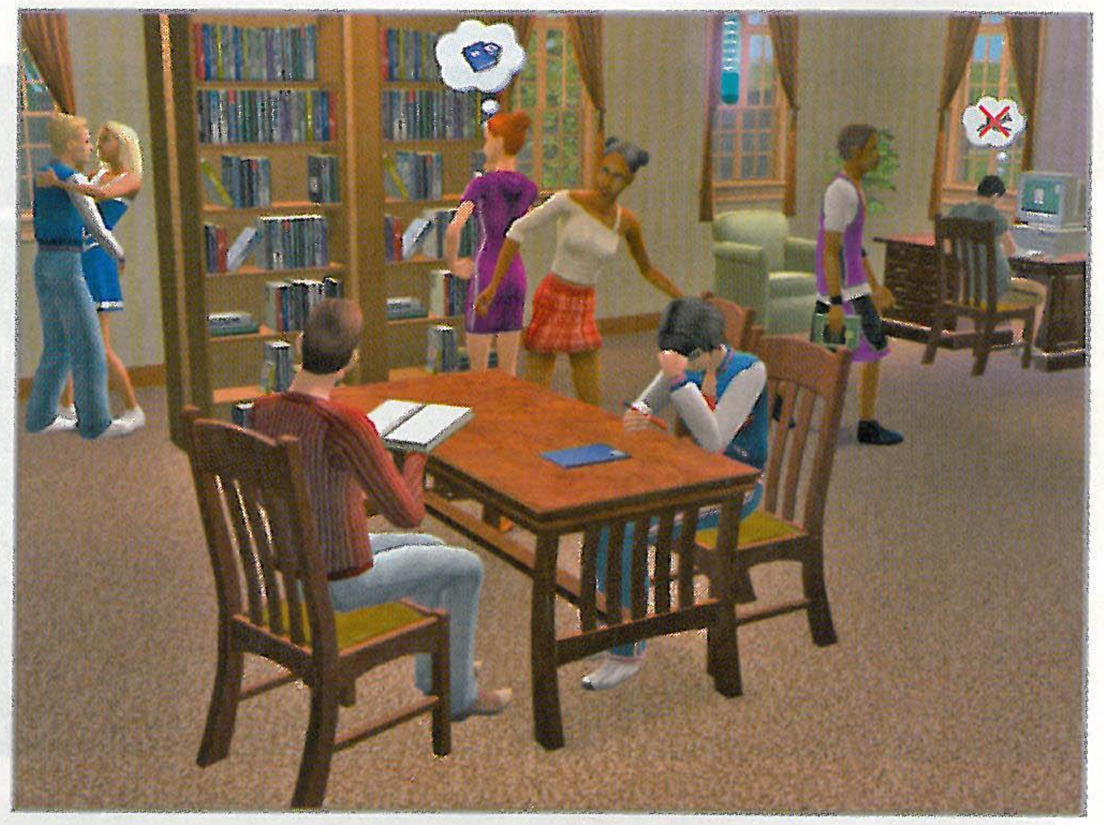
Producător Maxis | **Distribuitor** Electronic Arts | **Data lansării** 21 mai 2005 | **On-line** N/A



După ce, pentru jocul original The Sims, cei de la Maxis au lansat șapte expansion pack-uri care s-au bucurat de succes în rândul fanilor, iată că deja este anunțat The Sims 2 University. Acest prim add-on este programat să fie lansat în jurul datei de 21 mai, anul acesta. În The Sims 2 University vom putea să ne trimitem personajul la una dintre facultățile disponibile, unde va putea să trăiască viața de student, să se bucure de frumusețea ei și să obțină mult râvnita diplomă. La început, va sta în cămin împreună cu alți boboci, însă după aceea se va putea muta într-un apartament sau în casa unei frății. Va putea alege din cele 11 cursuri, iar pentru examene va trebui să se pregătească temeinic pentru a obține calificative bune. Unii vor fi preocupați de școală și vor trata cu seriozitate examenele, dar vor fi și simși care vor prefera să se distreze, iar la examene să se descurce cum pot, eventual să copieze. Important e să-ți iei examenele și să nu fii exmatriculat. Notele vor conta când îți vei lua diploma care, de asemenea, îți va influența cariera. Viața de student nu va fi ușoară și poate că vei fi nevoit să-ți iei o slujbă cu jumătate de normă, să cânți pe străzi sau, dacă știi pe cine trebuie, să-ți tipărești singur bani. Tot la facultate vei putea să întâlnești o simsă care să-ți placă, însă până nu îți închei studiile nu vei putea să faci pasul cel mare. Pe lângă toate aceste opțiuni, The Sims 2 University aduce cu el patru cariere noi, personaje noi și alte obiecte de decor. De asemenea, universitățile vor putea fi modelate în întregime de jucător, iar cu ajutorul lui SimCity 4 va putea fi modificat și terenul. Ca și add-on-urile la primul Sims, și The Sims 2 University aduce o varietate de opțiuni de care numeroșii fani din întreaga lume se vor bucura din plin.

■ Rzarectha





SE VOR LANSA

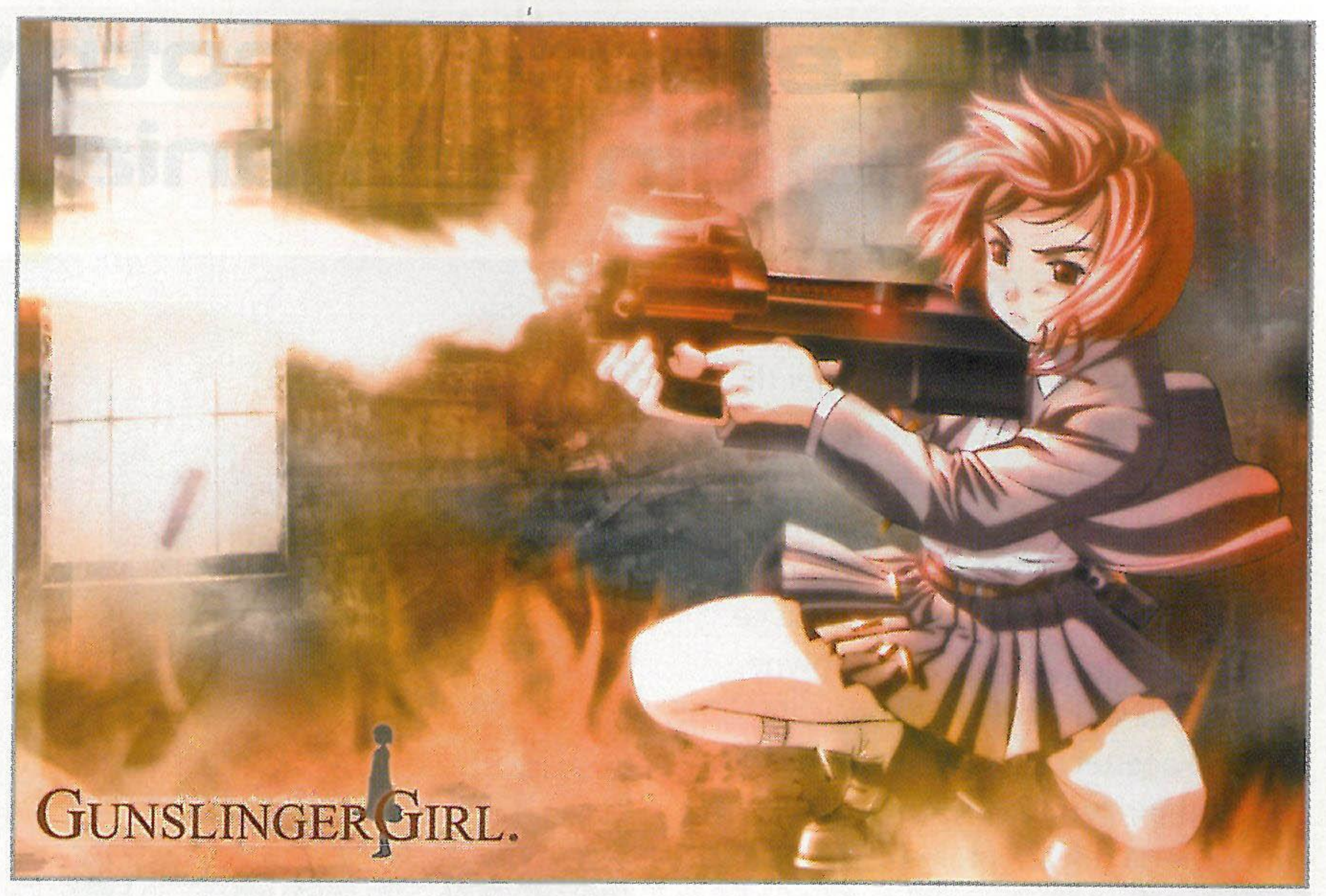
IANUARIE 2005

Ianuarie este prima lună a anului. Este un fel de luni. Luni nu se întâmplă nimic. Nici iarba nu creste. Singura zi de luni în care s-a întâmplat ceva este ziua în care Demiurgul s-a apucat de muncă și a pus temelia lumii. Atât. Dați pagina, pentru că aici nu aveți nimic de văzut. În ianuarie nu se lansează nimic.

KONAMI ANUNȚĂ METAL GEAR SOLID 4

Motoyuki Yoshioka, bossul de la Konami JPN, a menționat într-un raport financiar că proiectul Metal Gear Solid 4 a primit undă verde. Ceea ce nu știm încă este dacă Hideo Kojima, creatorul seriei, se va implica în proiect și pe ce fel de sistem se va lansa jocul (va trebui să așteptăm, cel mai probabil, până când viitoarea generație de console va vedea lumina zilei).

Jocurile, ochiul dracului... din nou!



Potrivit unui anunț de pe Yahoo!, cinci mari organizații din SUA (Interfaith Center on Corporate Responsibility (ICCR), the National Committee on Women's Organizations, Mothers Against Violence in America, Center for Advancement of Public Policy, Justice și Witness Ministries of the United Church of Christ) plus una bucată membru al consiliului orașului New York (domnul Eric Gioia) au conceput o listă cu cele mai violente zece jocuri, menită a-i ajuta pe părinții care nu știu ce jucării să le ia copiilor de Crăciun. Iată lista, în ordine alfabetică:

1) Doom 3
2) Grand Theft Auto: San Andreas
3) Gunslinger Girls 2
4) Half-Life 2
5) Halo 2
6) Hitman: BloodMoney
7) Manhunt
8) Mortal Kombat: Deception
9) Postal 2
10) Shadow Heart

Sunt cu totul de acord că unele jocuri sunt total nepotrivite pentru copii, iar magazinele și părinții ar trebui să țină cont de ratingul dat fiecărui joc (3+, 16+, 18+ etc.), însă am două mari nelămuriri față de lista de mai sus:

1. Gunslinger Girls 2 ?! (ca o paranteză, este vorba de un joc lansat doar în Japonia, greu accesibil americanilor)

2. Cum de a ajuns un joc precum Hitman: BloodMoney (încă nelansat) în lista asta? De unde știu respectivii cât de violent este un joc dacă nici nu a apărut?

Încă o dată, este vorba de o „vânătoare de vrăjitoare” fără nici un sens. Oameni buni, treziți-vă! Dacă într-adevăr vreți să faceți ceva cu adevărat folositor, puneți-vă mintea la contribuție și tratați subiectul cu seriozitate și fără superficialitate.

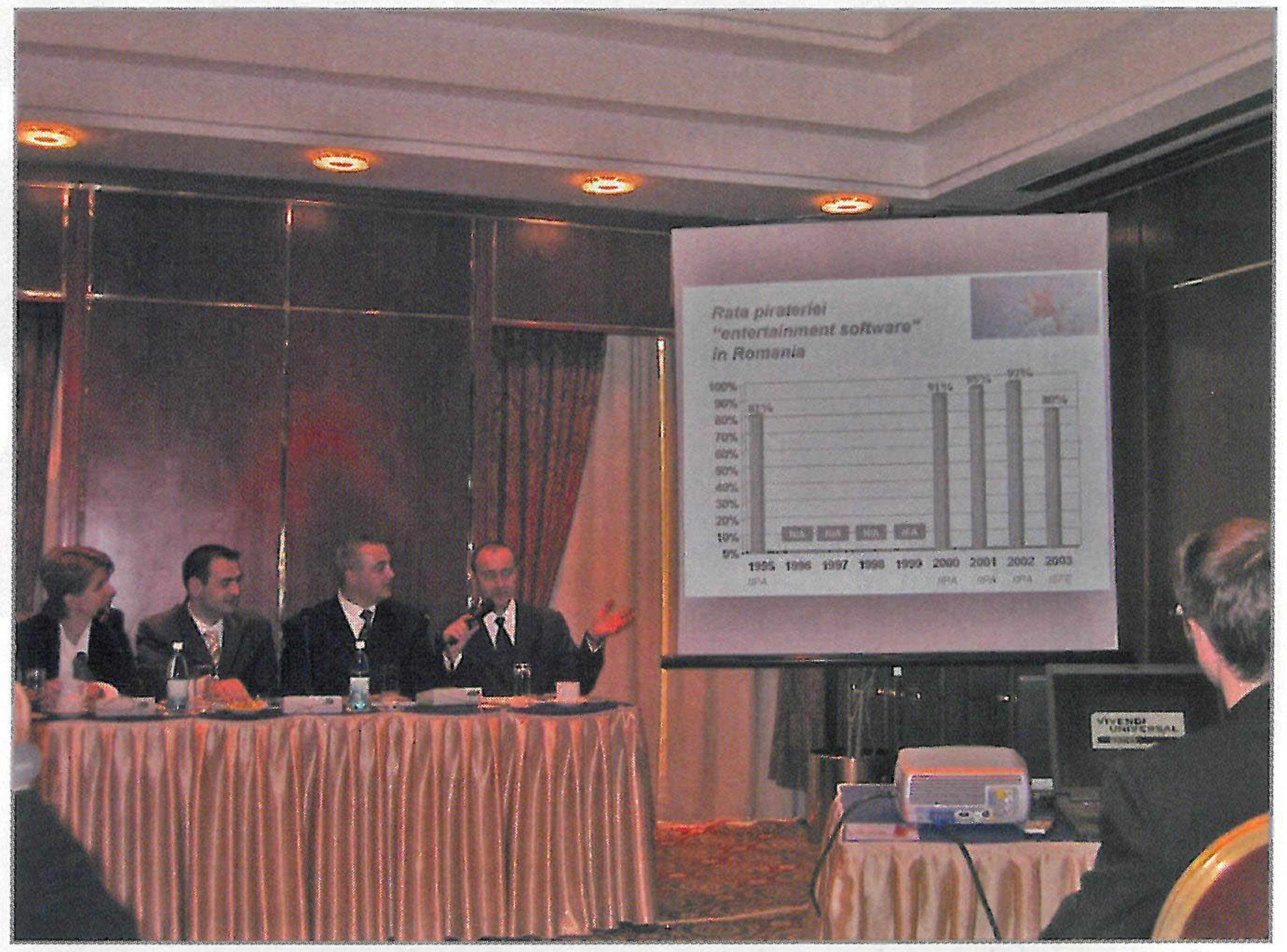
■ Mitza

Vivendi Universal Games pornește lupta împotriva pirateriei din România

Pe data de 25 noiembrie 2004, Vivendi Universal Games (VUG) a anunțat oficial lansarea campaniei de promovare de acțiuni legale în cazurile de încălcare a drepturilor sale de proprietate intelectuală în România. Comunicatul de presă se încheia cu o invitație pentru conferința de presă ce avea să aibă loc a doua zi la Crowne Plaza, în care urmau să fie explicate detaliile acestei campanii anti-piraterie.

Anti-piraterie? VUG? Sincer, nu am știut la ce să mă aștept, însă profesionalismul cu care a fost tratat subiectul de-a lungul celor aproape două ore (!!!) de discuții m-a frapat în cel mai plăcut mod posibil.

Responsabili pentru acest eveniment au fost, în primul rând, Societatea de Avocați Burchel & Asociații, cei care reprezintă interesele VUG în România. Puțini știu asta, însă cei de la Burchel & Asociații au o experiență de mai mult de un an în combaterea pirateriei în domeniul jocurilor, dânșii pornind o astfel de campanie alături de cei de la Electronic Arts. De data aceasta, s-a decis ca actuala campanie să fie făcută publică și așa am ajuns la conferința de presă din



București. Alături de cei de la Burchel & Asociații, la conferință au mai participat și cei de la Best Distribution, precum și un reprezentant al Direcției Generale de Poliție a Municipiului București (nu dăm nume, nu dăm poze, am promis...).

Programul VUG împotriva pirateriei în domeniul jocurilor pe calculator se traduce prin implicarea în combaterea acestui fenomen larg răspândit prin promovarea de acțiuni penale și civile, prin asigurarea de expertiză tehnică de specialitate, prin monitorizare pe Internet, precum și prin organizarea de seminarii de instruire adresate autorităților implicate în combaterea acestui flagel. Campania nu se limitează însă numai la pirateria pe Internet, ci vizează și sălile de jocuri, precum și restul modalităților de răspândire a pirateriei.



După cum am spus mai sus, discuțiile între organizatorii evenimentului și jurnaliștii prezenți au durat aproape două ore (impresionant), timp în care s-a discutat cam tot ce se putea discuta, de la metodele de combatere a „tarabagiilor" până la amploarea rețelelor organizate (am aflat că se pot face mai mulți bani din pirateria software decât din traficul de droguri), problemele întâlnite de Poliție în combaterea lor sau perioada de grație de 15 zile oferită de VUG (cei „prinși" cu mâța-n sac au la dispoziție 15 zile de la constatarea infracțiunii pentru a cumpăra jocurile piratate).

Una peste alta, a fost cu siguranță unul dintre primele evenimente din România în care jocurile au fost tratate cu cea mai mare seriozitate și profesionalism, lucru care sperăm să se repete din ce în ce mai des.

■ Mitza

ACCLAIM SE VINDE LA BUCATĂ

Pungi de 1 leu? Avem! Coadă? Suntem! Bine băieți, hai, să se dea câte unul să ajungă la toată lumea. După ce a dat un mic, dar sănătos, faliment, toate bunurile aparținând Acclaim au fost scoase la vânzare. Totul, de la mobilier, la mașini și cele 43.000 de jocuri pe care le aveau băieții în dotare. Hai, care se mai pune la rând?

TEKKEN 5

Și acum una pentru consoliștii înrăiți. Tekken 5 a devenit realitate și va fi lansat în primăvara anului 2005. Exclusiv pentru PS2. Ce aduce nou? Combo-uri, trei personaje noi-nouțe, luptători ascunși și alte măgării din acestea, atât de specifice jocurilor cu bubuială pentru console.

Stronghold 2

Producător Firefly | Distribuitor Global Star | Data lansării aprilie 2005 | On-line www.gathering.com/strongholdseries

La puțin timp după ce întreaga sa armată a fost măcelărită, Regele încearcă acum să-și cârmuiască regatul din umbră. Nimeni nu știe unde s-a ascuns. Unii susțin chiar că și-a părăsit patria. Văzându-se de capul lor, mai marii boierilor au început să se bată ca chiorii, sfâșiind regatul în bucăți. Soarta lui este acum în mâinile tale. Depinde numai de tine să cureți regatul de moliile ce-l sufocă, să unești țara și să-l repui pe Rege în drepturi.

Așa cum știi, originalul a fost primul și singurul joc ce a reușit să combine „castle SIM"-ul cu „siege warefare RTS"-ul. Stronghold 2 va fi însă primul care beneficiază de un engine complet 3D, ceea ce-i va da jucătorului posibilitatea să construiască castele magnifice, de toate formele și mărimile, precum și impresionante dispozitive de apărare. Va avea ocazia să-și realizeze propria emblemă, să decoreze castelul după cum vrea, cu steguleţe și bannere multicolore, și să admire viața medievală în toate formele sale, cu festivalurile, ospețele și bodegile pline până la refuz cu amatori de băuturi spirtoase. De asemenea, producătorul promite un control mai mare asupra aspectului strategic al jocului și o poveste cu multe răsturnări de situație. Cu alte cuvinte, un joc ce va oferi amatorilor o replică exactă a vieții la castel și a războaielor de asediu.

■ KIMO







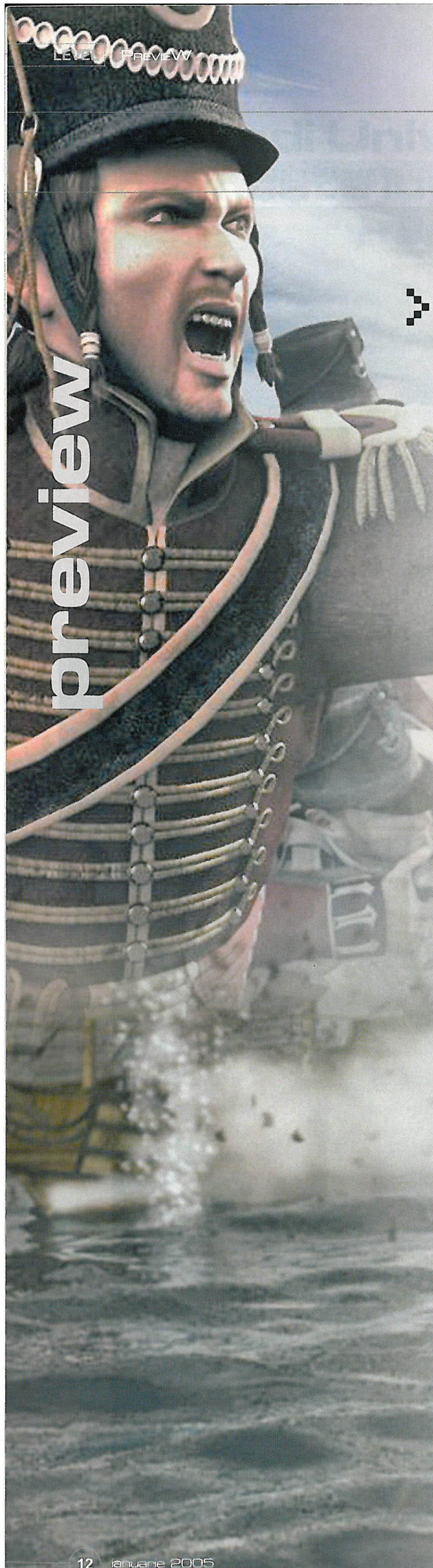


RECORDMAN-UL WORLD OF WARCRAFT

O statistică bine făcută face deliciul oricărui amator de senzațional. Luați de-aici. În primele 24 de ore de la lansare 240.000 de oameni au cumpărat World of Warcraft. Tot în aceleași 24 de ore au fost create 200.000 de conturi, iar 100.000 de oameni se jucau fericiți în același timp. Ca urmare, au fost adăugate 40 de servere pentru a ține pasul cu jucătorii. Prevăd o casă de vacanță în Bahamas pentru fiecare membru al staff-ului Blizzard. Bravo băieți!

HITMAN, ELIBERAT DIN ÎNCHISOARE

Pârnăiașii din Jefferson City Correctional Center au rămas fără 35 de jocuri pentru PS2, printre care se numără și Hitman: Contracts, după ce oficialii închisorii au decis, probabil, că „locatarii" închisorii ar putea imita comportamentul violent al personajelor virtuale. Probabil următoarea mișcare va fi introducerea terapiei prin Sims. În acest fel, EA câștigă niște bănuți în plus, iar pușcăriașul va putea oferi propriului sim viața pe care el nu a avut-o niciodată.



Imperial Glory

E vremea imperiilor moderne

Ascundeți grânele, ardeți fântânile și otrăviți femeile și copiii pentru că vine altă invazie peste monitoarele noastre. Pyro Studios s-au făcut foc și pară (că tot era în domeniul lor) când au văzut ce mândrețe de Rome: Total War a scos Creative Assembly și s-au gândit să-i mai dea peste mână vecinului hrăpăreț. Păi ce, numai alții să facă istorie în lumea jocurilor cu... istoria? Acestea fiind hotărâte, Pyro(manii) noștri au încins mândru foc de tabără, au instalat cazanul și au băgat una peste alta trei duzini de flinte, două herghelii de rasă, un Napoleon, niște cazaci bezmetici, trei austrieci (plus ștrudelul din dotare), cinci bărci cu pânze, sare și piper după gust și multe altele. La sfârșit, au vândut cazanul la fiare vechi și au băgat pe deasupra și un tun. Ce-a ieșit? Vedeți în continuare.

Am imperiul meu / Sunt pionier

Situat în Europa tulbure a perioadei 1789 – 1830, numită generic și „perioada războaielor napoleoniene", producția băieților de la Pyro pregătește păruiala virtuală între cele cinci mari puteri ale vremii: Franța, Prusia, Austria, Rusia și Marea Britanie, fiecare cu avantajele ei. De exemplu, Rusia imensă are și o forță armată pe măsură. Mujicii abia așteaptă să fie luați cu forța de la coarnele plugului. Și dacă ei nu vor, n-au decât să-l aștepte pe tătucul Stalin, tipul cu vacanțele recreative din Siberia. De cealaltă parte (a civilizației), Marea Britanie se mândrește cu minunata ei flotă, forță maritimă inegalabilă. Până aici toate bune și frumoase, dar strategia subțire cu trupe-bonus se ține: Rusia beneficiază de sprijinul cazacilor (la fel de bezmetici ca și în introducere), iar Franța are de partea sa șansoneta și cartofii prăjiți, pardon, Garda Imperială.

La atac! Dar cum?

Din punct de vedere al gameplay-ului, un strateg mai aiurit ar putea crede că jocul de față este de fapt Napoleon Total War (joc inexistent deocamdată). Mult n-ar greși, pentru că Imperial Glory este croit pe aceeași inteligentă împletire a TBS-ului din modul strategic cu RTS-ul încleștărilor între armate. Altfel spus, pentru că există și oameni care n-au cunoscut seria Total War (nu știți ce pierdeți), deciziile cu privire la „ce mai construim azi"/ „pe cine mai invadăm"/ „unde mai trimitem diplomații" sunt luate în timpul unei ture de joc. Strategia în timp real apare în toată splendoarea ei în timpul bătăliilor, fie că sunt pe uscat, fie pe mare. Am zis bătălii pe mare? În timp real? Bine am făcut, pentru că asta e marea noutate a jocului de față. Dacă până acum vă mâncați nervii și priveați melancolic cum se duce flota pe apa Sâmbetei în confruntări conduse automat de A.I., Imperial Glory pune flotei și niscaiva servodirecție, atât cât să puteți urla personal „toate pânzele sus" și alte comenzi necesare scufundării inamicului. Dar despre toate astea puțin mai încolo. Înainte de a fi generali, sunteți suverani, și un suveran nu trebuie să-și neglijeze supușii.



Cine trage cu tunul are șnițel în meniu



Sniper Joe, aici nu e Dallas și ăla nu e Kennedy!

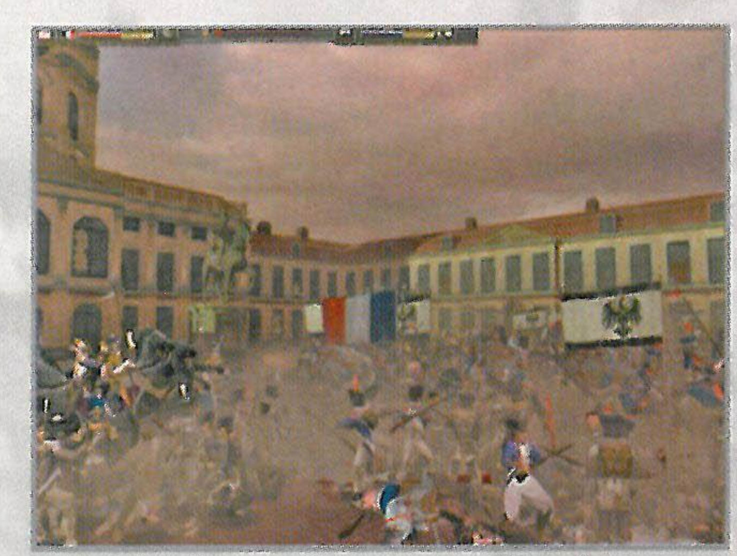
Io, Napoleon voievod și domn...

La nivel strategic, lumea lui Imperial Glory amenință să fie un adevărat festin. Harta îngălbenită pe la colțuri (o reminiscență plăcută a Shogunului de odinioară), dar complet 3D a bătrânului continent dă jucătorului ce-i al cezarului. În primul rând, îi dă posibilitatea să construiască ce-i poftește inima, 70 de clădiri așteptând să simtă mângâierea mortarului și a mistriei. Evident, nu toate sunt accesibile odată, ci în funcție de gradul de dezvoltare. La urma-urmei, neanderthalian cu rachetă balistică eu n-am văzut. Dar cum cu o construcție (sau 70, mă rog...) nu se face strategie, Pyro a scos din pălărie și alte condimente. Resursele nu mai sunt limitate doar la bani și (de când cu Rome: TW) la oameni, ci apar noutăți precum materia brută (probabil lemn, piatră, în fine, elemente de rupt spinarea), mâncare (frigidere n-au?) și progresul tehnologic. Că tot vorbeam de progres și neanderthalian, nici diplomația n-a rămas în stadiul incipient de armistițiu/alianță. Limba dulce mult aduce și în cazul de față poate aduce bani în plus, trupe noi, drept de liberă trecere prin provincii străine sau chiar provinciile în sine. Anexarea pe cale pașnică e posibilă. Sună bine, dar sunt sigur că se bazează tot pe sloganul „uniți-vă cât nu vă alipim noi!"

Ultimul lucru demn de menționat și bun de îndeplinit îl reprezintă obiectivele secundare, presărate pe ici, pe colo în decursul acțiunii. Practic, este vorba de 15 isprăvi mai șugubețe, precum deschiderea primei burse din istorie, victoria în bătălii-cheie sau umilirea Spaniei alături de Simon Bolivar.

Pe puntea vasului Matrioșka...

... amiralul Nikita Alcoolevici Vodkoff avea o mare nelămurire: de ce vasul lui merge în zigzag și de ce flota engleză îl urmărește cu girofarurile aprinse? E clar, au chef de scandal. Ce dacă a scăpat câteva ghiulele în Londra și a spart serviciul de porțelan al Reginei? Las' că-și cumpără unul nou din talcioc. Atâta scandal pentru niște cești goale. Măcar dacă ar fi fost votcă în ele, mai înțelegea. Oricum, loc de întors nu mai e, așa că la luptă!



Ce nu fac francezii pentru o vilă ca lumea

Inițial, voiam să-l rog pe amiral să explice principiile de bază ale bătăliilor navale. Până la urmă m-am lăsat păgubaș, matelotul nostru fiind prea îmbibat în... propriul nume pentru a mai putea fi și coerent. Observația mi-a fost însă aliat de nădejde, întrucât m-am lămurit și singur. În primul rând, navele sunt împărțite în diferite clase și dimensiuni, acestea afectând în mod direct viteza sau puterea de foc. O navă masivă se mișcă greu, dar are o artilerie impresionantă. O salvă bine țintită face praf o „barcă". Pe de altă parte, navele mici, deși au tunuri de calibru inferior, sunt mult mai rapide. Un brav căpitan va ocoli cu finețe tirul inamic, se va apropia la distanța necesară și va da o lovitură mortală în etravă. În plus, același brav căpitan va ști să aleagă între diferitele tipuri de ghiulele pe care producătorii i le-au pus în cală. Un proiectil incendiar transformă vasul dușman într-o zonă „fierbinte", pe când unul exploziv transformă echipajul în trupe aeropurtate. În final, pentru cei care încă se mai cred pirați, există și varianta abordajului.



Sirena mai lipsea aici

Evident, nu fiecare jucător este reîncarnarea amiralului Nelson. În joc există și opțiunea „automatic battle", dar când 29 de regiuni ale mării (cu o grafică ce nu mai are nevoie de cuvinte) te cheamă la luptă, refuzul e greu de rostit.

Avem o țară/ Și-o datorie

Dar să lăsăm marea și valurile ei 3D (și flota și mateloții și grogul din cârciumă) și să aruncăm o privire asupra bătăliilor terestre. Producătorii nu ne-au pregătit mari surprize la acest capitol. Armatele mărșăluiesc frumos prin 55 de provincii cotropibile în spiritul seriei Total War, din simplul motiv că altă variantă n-ar fi și inovatoare și la fel de realistă. Veți aranja trupele în dispozitivul dorit, veți ascunde regimente în păduri (numai bune pentru un atac surpriză), veți ataca și vă veți retrage, totul pe baza familiarului point'n'click. În caz că mai aveți timp, trageți un pic cu ochiul și la engine-ul jocului, băiat capabil să redea 3D și la un nivel de detaliu de-a dreptul nesimțit orice infanterist, cavalerist sau tun (în cazul tunului recomand să nu stați la capătul prin care iese ghiuleaua. Sau dacă stați, să purtați cască de protecție).



Val cu ghiulele anti-personal

Fiecare soldat...

...are în raniță bastonul de mareșal. Ei bine, acum aveți ocazia să-l scoateți la iveală și să vă dovediți talentul de conducător. Jocul apare în primul semestru al anului acesta și vine în pachet complet cu mantia de purpură și laurii victoriei. Majestățile voastre, eu mă opresc aici din scris, urmând ca voi să continuați povestea prin câmpiile Europei, prin Mediterană sau pe unde mai aveți chef.

■ **Jack the Ripper**

Titlu	Imperial Glory
Gen	Strategie
Producător	Pyro Studios
Distribuitor	Eidos Interactive
Procesor	N/A
Memorie	N/A
Accelerare 3D	Da
Multiplayer	Da
Data apariției	primul semestru 2005
ON-LINE	www.imperialglory.com

DEMO IMAGINI WALLPAPER FILM PATCH MOD

Pariah

Un virus, un doctor și o păruială pe cinste



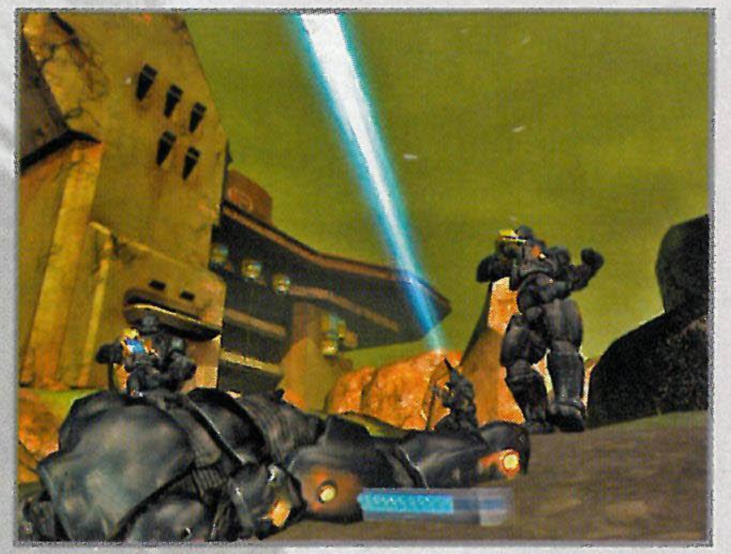
După succesul lui Unreal Tournament 2004, eu mă așteptam ca băieții de la Digital Extremes să-și ia o lungă vacanță, condimentată cu soare, valuri, cocteiluri cu umbreluță și multă lene. Probabil că și ei așteptau același lucru, mai puțin șeful cel crunt, James Schmaltz, care a luat o mână de lanțuri, i-a legat zdravăn de birouri (să nu cadă probabil) și le-a pus în brațe un proiect pe nume Pariah. Și uite așa, mai cu vorba bună, mai cu instrumentul contondent-trosnitor de convingere, Pariah-ul nostru a ajuns aproape de finalul producției, arată bine și promite mult.

Jack Mason...

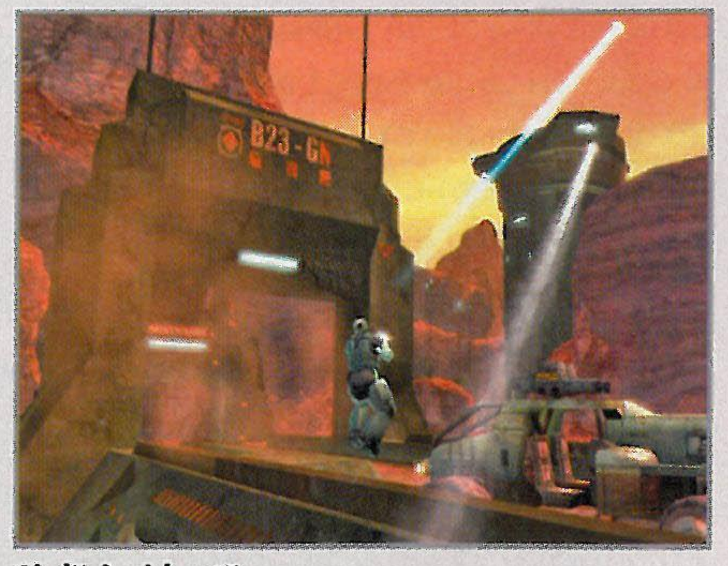
... era probabil cel mai iubit medic militar în anul 2520. Atât de iubit, încât superiorii i-au trecut cu vederea prostiile făcute în laborator și, în loc să-l concedieze, l-au trimis în excursie pe o planetă pustie numită „Pământ". Și ca să nu se plictisească singur-singurel (că drumul era lung și trabantul lui spațial nițel cam lent), i-au mai pus în brațe și o pasageră. Mai exact, o pasageră infectată cu un virus ciudat, colectat ea știe de unde (se pare că nici în viitor femeile nu vor beneficia de un antivirus sau măcar de un firewall ca lumea. Așa le trebuie dacă le plac hackerii). După un drum lung (cam cât durează filmulețul introductiv) și fără peripeții (demne de relatat), personajul nostru primește câteva lovituri sănătoase în navă și aterizează forțat la destinație. Putem spune destinație dacă privim situația la nivel global, adică la nivelul globului terestru, pentru că măcar planeta o nimerise bine. Partea proastă începe când privim lucrurile la nivel de detaliu, dat fiind că norocosul Mason se găsea într-o colonie penitenciară, plină cu foști deținuți doritori de măcel. Asta ca să nu mai vorbim de foștii camarazi ai doctorului, oameni schimbători ca vremea într-o zi de toamnă, care hotărăsc brusc că ar fi cazul să-l mai și omoare. Plus nevoia acută de-a găsi cauza, sursa și antidotul virusului. Mai merită să amintim că, în 16 ore, o platformă orbitală va trânti o explozie imensă, menită să distrugă orice urmă de virus, parameci sau euglena verde de pe planetă? Eu aș zice că nu, pentru că și așa personajul nostru se află sub destul stres.

Prin spate gloanțele-i curg râu

După ce i-a pus pe fătuța virusată în brațe și tonele de inamici în cârcă, Digital Extremes deschide larg rastelul de arme și dă dezlegare la hăituială. Și hăituială va fi, prin coridoare claustrofobice, prin spații deschise, cu arma în mână sau cu mâna pe volan. De ce cu mâna pe volan? Păi cu ce ați vrea să conduceți vehiculele incluse în joc? Cu clanța de la ușă? În buna tradiție stabilită de Unreal Tournament, FPS fără măcar șase vehicule de teren mari, puternice, futuriste și cu armă subtilă pe capotă nu există. Din când în când, atât cât să mai schimbe atmosfera, eroul este scutit de drum lung, bătături și mirosuri dubioase în bocanci și se plimbă ca un veritabil baron local. Și cum orice baron local are și niscaiva forțe reacționare pe urmă, menirea lui în vehicul este să trimită mesaje de împăcare și uniune cu țărâna, pe bază de tun de neam prost aflat în dotare.



Un decor liniștit



Și dă-i, și luptă



Bătaie ca-n codru

Instrumente de măcel

Un FPS care se respectă are un arsenal demn să rivalizeze cu armata SUA, și nu numai atât. Producătorii promit de toate pentru toți, de la armă cu lunetă (simbolul celor subtili) până la lansatorul de rachete (simbolul celor darnici). Interesantă este însă ideea de upgrade implementată în joc. Indivizii își dau sufletul și lasă în urmă niște trăsnăi numite „energy cores", numai bune pentru dres viața cam lipsă, muniția cam puțină sau arma cam demodată. În campania single player, fiecare armă beneficiază de trei astfel de upgrade-uri. În multiplayer numărul este redus la două, motivul fiind avantajul disproporționat pe care upgrade-ul al treilea l-ar aduce. Pentru exemplificare, vă pot spune că o armă cu lunetă primește „thermal vision" la primul nivel, iar un lansator de rachete va trânti o salvă devastatoare dacă a ajuns la nivelul 3.



Pământenii sunt oameni prietenoși

Prietenii mei, evadații

Despre inamici, Digital Extremes nu s-a obosit să spună mare brânză. Știm doar că sunt în două tabere (foști deținuți și actuali militari), uniți în cuget și simțire de dorința aprigă de-a te vedea cool. Adică rece. Nici urmă de monștri antici, creaturi de laborator sau țânțari extratereștri. Pe de altă parte, producătorii țin să ne amintească de AI-ul neprieten, bazat pe aceeași tehnologie care dă de gândit și boților din Unreal Tournament. Adică răi, rapizi și parșivi. Să fie, că avem loc deasupra șemineului să le punem tărtăcuțele.



Așa arată un tractor din secolul 26

Dacă nu tirul oponenților...

... atunci sigur grafica ne va tăia răsuflarea. Imaginea uimește prin detaliu și impresionează plăcut prin coloristică. Pe mine unul, arămiul exteriorului m-a cucerit fără drept de apel. Nici fizica nu se face de rușine. Exploziile afectează vizibil și credibil, iar inamicii au bunul simț să zboare prin aer și apoi să cadă cât mai realist cu putință. Ca un amănunt interesant (și pe care abia aștept să-l testez), canistrele presărate prin diverse locații pot fi găurite, lichidul se scurge pe o anumită direcție și poate fi aprins la dorința jucătorului. Altfel spus, Pariah devine locul perfect pentru un grătar. E gustos pixelul de adversar?

În materie de sunet și muzică nu vă pot spune mare lucru. Pot doar să sper că producătorii vor ști ce să facă. Până acum au demonstrat că își cunosc meseria. Totuși, sper să nu păstreze tema muzicală încorporată site-ului oficial. Melodia e tehnică, searbădă și cam monotonă, într-un cuvânt, neinspirată.

Am un vecin stresant...

... numai bun de cotonogit în multiplayer-ul care se anunță furibund. Alături de variantele standard (Deathmatch și Capture the flag), Pariah vine cu încă două: Front-Line Assault și Siege. Front-Line Assault presupune ca linia de atac să fie împinsă de jucători cât mai departe de propria lor bază. În cazul Siege, lucrurile stau exact pe dos: inamicii atacă din toate părțile și ideea de a-i opri pare una salutară. Și dacă în single player mișună vehicule, de ce n-ar mișuna și aici? Producătorii promit o parcare bine dotată, cu o gamă care variază între chestie pe roți destinată atacului și trasportor pentru întreaga gașcă însetată de sânge.

Pe 14 februarie este Ziua Îndrăgostiților

Pe de altă parte, pe 5 februarie Pariah va fi lansat oficial și nu cred că dragostea va mai conta prea tare. Sau va conta dragostea de arme, dacă preferați. Prietenele jucătorilor înrăiți ar putea avea o mare surpriză, și în loc de cadoul așteptat să primească doar câteva proiectile bine țintite. Unde? Unde o nimeri jucătorul.

■ Jack the Ripper

Titlu	Pariah
Gen	FPS
Producător	Digital Extremes
Distribuitor	Hip Interactive
Procesor	N/A
Memorie	N/A
Accelerare 3D	Da
Multiplayer	Da
Data apariției	5 februarie 2005
ON-LINE	www.pariahgame.com

review

Medal of Honor Pacific Assault

După aviație, a venit și vremea infanteriei

Coincidența, probabil, face ca atât de aproape în timp să apară două jocuri al căror subiect este confruntarea dintre Aliați și Imperiul Japonez, disputată în spațiul imens al apelor și insulelor Oceanului Pacific. După Pacific Fighters, genialul simulator aviatic al lui Oleg Maddox, iacătă și pe EA Games scoțând pe piață cel mai recent „episod" al seriei Medal of Honor, sub numele de Pacific Assault.

Cifrele arată cantitate, la o primă vedere: șapte misiuni întinse pe parcursul a 25 de niveluri, nouă hărți de multiplayer, arme, vehicule și soldați noi.

Dacă ciorba de broască țestoasă în care toate acestea au fost aruncate este apetisantă sau doar o sumă de ingrediente, dacă este prea rece sau te opărești cu ea, dacă are prea mult oțet sau deloc, iar dacă sarea este câtă în Ocean, asta trebuie să stabilim în cele ce urmează. Și, ca orice bun jurnalist de investigație și scandal, voi începe cu înjurăturile.

LAGăr de concentrare

O problemă cunoscută și repede recunoscută de EA Games este faptul că orice dispozitiv de intrare – maus, joystick – suferea în prima versiune a Medal of Honor Pacific Assault de un lag îngrozitor de mare. Evident, acest lag era direct proporțional cu complexitatea materialului vizual renderizat de placa grafică, ceea ce făcea ca pe setări de detalii cu puțin peste mediu, să aștepți multe milisecunde până cursorul mausului vine din urma comenzii date de mână. De aici veneau două frustrări, una mai enervantă decât alta.

Prima ține de grafică. Medal of Honor Pacific Assault nu arată deloc urât, dar adevărata sa față o vezi atunci când alegi opțiunea cu detalii maxime ale texturilor și hardware Pixel Shader în versiunea 2.0. Din păcate, taman pe aceste setări lag-ul incriminat capătă proporții care transformă gameplay-ul într-o mascaradă vampirică, în care mausul se transformă subit într-un sugător înverșunat la beregata neuronilor noștri.

Iar asta pentru că simplul fapt de a ochi adversarul devine o aventură magică, în care gesturile capătă valoare de simbol și aduc tot mai mult cu mișcările din maus necesare pentru a slobozi vrăji prin Black & White... Asta ca să nu mai vorbesc de micutzele, finutzele și drăgutzele fragmentări ale jocului, în care, între două frame-uri, se mai pierd altele 25 în care se află glonțul care tocmai te-a făcut sol fertil în pădurea din atol. Or, tocmai aici, în concentrarea necesară pentru ochirea dușmanului, se află una dintre micile mari revoluții ale jocului, despre care face să vorbim, cu laudă.


Eroul american antiaerian

First Person Simulator?

Medal of Honor Pacific Assault ne oferă, în modul single player, patru niveluri de dificultate: Easy, Medium, Hard și Realistic. Ceea ce este comun celor patru niveluri de dificultate este lipsa „crosshair"-ului din HUD. Din câte îmi spune mie memoria-mi hârbuită, acest lucru poate că nu este cu totul nou. Dar, în alte jocuri ți se oferea posibilitatea de a alege să joci cu sau fără crosshair. În Medal of Honor Pacific Assault nu ți se oferă o asemenea opțiune, iar acest lucru face foarte importantă comanda de „Aim", prin care poți ochi prin cătarea armei.

Da! În sfârșit, avem „Aim" și în Medal of Honor, la multă vreme după ce Call of Duty a introdus această posibilitate de executare a focului. Și, tot precum în Call of Duty, a apărut și în MOH executarea de foc din poziția culcat, precum și cu un genunchi în pământ.

Lipsa crosshair-ului face ca tragerea cu arma de la șold să fie extrem de aproximativă (ca în realitate; vă vorbesc din experiență personală, în armată eram pușcaș mitralior și am tras de la șold – greu, greu de tot să nimerești ceva aflat la distanță). După o vreme de experimentări și căderi pe spate cu ochii larg deschiși către cer, veți ajunge să stăpâniți destul de bine această modalitate de tragere, dar veți prefera, ca și mine, să ochiți inamicul prin cătarea armei. Ceea ce poate deveni ușor comic atunci când ești nevoit să o faci și cu revolverul.

Un alt element pseudo(r)evolutiv este adus de Medal of Honor Pacific Assault în modul Realistic de joc. Aici, la absența crosshair-ului se adaugă și cea a oricăror elemente de HUD – canci indicații de hartă, armă, sănătate și muniție. Din nefericire, faptul că nu poți ști câte încărcătoare de muniție mai ai pentru armă sau câte grenade la brâu nu este compensat de informațiile asupra propriului echipament primite de la grafica 3D a jocului. Aici ar fi fost absolut necesară o formă grafică de body/equipment awareness, fără de care realismul este o vorbă fără multă consistență.

Până la completarea acestor lacune, și până se va adăuga și un sistem de fatigue (oboseală la efort prelungit), nivelul Realistic din Medal of Honor Pacific Assault nu poate emite pretenții serioase în fața unui titlu precum Hidden & Dangerous 2, care mi se pare mult mai împlinit și mai echilibrat sub aspectul realismului.

În linii mari

Funny thing is, nu mă pot opri să compar Medal of Honor Pacific Assault cu Far Cry – tot junglă, vegetație luxuriantă, niveluri de dimensiuni respectabile și grafică amănunțită. Dar, acolo unde Far Cry este o capodoperă a ge-


Intestinul subțire cu mitraliera se ține

Ciuciuca pe aerodrom




Galben de Soare

nului, oferind o neliniaritate savuroasă și o calitate a texturilor și a detaliului grafic ce nu apasă dramatic asupra calculatorului, noul Medal of Honor Pacific Assault se dovedește greoi, liniar, repetitiv și optimizat cu ciocanul pneumatic.

Chiar și după ce am aplicat patch-ul recent care aducea Medal of Honor Pacific Assault la versiunea 1.1, îmbunătățirile aduse performanțelor engine-ului grafic au fost nesatisfăcătoare. Cu toate că lag-ul mausului a fost redus cât de cât, framerate-ul a rămas împiedicat la încercarea mea de a mări detaliul și rezoluția jocului la un nivel civilizat pentru pretențiile actuale și pentru AMD XP-ul meu 2600+ la FSB166, cu 512 MB RAM și placă grafică NVIDIA 5900XT overclock-ată cât încape într-un Leadtek Winfast A350XT (și încape...).

Deși mai bine mascate (în frunzișuri și boscheți tropicali) decât în grosolanul Call of Duty United Offensive, limitele nivelurilor sunt enervant de îngrăditoare după un Far Cry. Iar acțiunea, după un început promițător și inventiv desfășurat într-o debarcare terminată în coadă de flashback și continuată cu o plimbare prin măruntaiele Pearl Harbor-ului, tinde să devină ternă, plictisitoare. Aceiași japonezi care se aruncă asupra ta în atacuri kamikazice la baionetă, aceeași junglă, dar și aceleași feluri de acțiuni cu care ne-am obișnuit deja din episoadele anterioare ale seriilor MOH sau COD. Ba chiar, sub aspectul varietății, înclin să afirm că Allied Assault și toate titlurile din seria COD sunt cu o clasă, poate două, deasupra Pacific Assault.



Gânduri negre

AI-ul nu aduce nimic nou, dar nici măcar de același nivel cu ceea ce au adus Far Cry și chiar Half Life 2. Dușmanul este previzibil și lipsit de inventivitate, având în schimb nesimțirea de a mă vedea prin ditamai grămezile de frunze ale boscheților – damn cheating AI bastards! Pe deasupra, într-o frumoasă tradiție MOH și COD, evenimentele sunt declanșate la trecerea peste o anumită limită/graniță a nivelului. Și uite-așa se generează soldați și sniper-i ca din neant, acolo unde până atunci nu erau nici în locurile pe care le-ai scrutat intens cu privirea! Și de aici urmează o întreagă dandana, în special cu sniper-ii. Sub acest aspect, Medal of Honor Pacific Assault pare făcut de niște începători...



Silvicultorul samurai prinde un braconier

AI-ul camarazilor este bunicel, băieții se descurcă destul de bine, dar nu-mi prea sar în ajutor. Vine japonezu' la mine, mă împușcă, mă împunge, mă taie cu sabia și tovarășii mei de trupă stau și privesc cu calm. Probabil, conceptul de One Man Army le-a părut producătorilor cel mai profitabil, deși devine treptat desuet, chiar și în lumea jocurilor.

Este drept, cinemaul a rămas cinema și în MOHPA – cu coloana sonoră și cutscene-urile excelente de rigoare. Dar parcă prea multă propagandă dulceagă pentru armata americană este în acest joc, lucru care îmi sare în ochi tot mai neplăcut acum, după o campanie publicitară pentru înrolarea în US Army/Navy/Air Force desfășurată îndelung pe Internet (inclusiv Gamespy). Una peste alta, mă declar neimpresionat și parțial dezamăgit de Medal of Honor Pacific Assault, care îmi pare că vestește încă o dată bătrânețea genului spielbergian de FPS. Alții la rând!...

■ Marius Ghinea

Titlu	Medal Of Honor Pacific Assault
Gen	FPS
Producător	EA Games
Distribuitor	Electronic Arts
Ofertant	Best Distribution Tel. 021-345.55.05
Procesor	PIV 2.0 GHz
Memorie	512 MB RAM
Accelerare 3D	minimum 64 MB
ON-LINE	www.eagames.com/official/moh/pacassault/us

Grafică	8/10
Sunet	10/10
Gameplay	7/10
Multiplayer	9/10
Storyline	8/10
Impresie	7/10

8,1



Forward, and up yours!

RollerCoaster Tycoon 3

Vom fi ce-am fost și mai 3 D decât atât

După ce și-a făcut de cap în transporturi, și-a băgat nasul prin Zoo și a făcut tot soiul de giumbușlucuri cu două-trei cataloage, era vremea ca Tycoon să se mai potolească și să reia o temă care s-a dovedit cu mult lipici: rollercoaster-ul. Și cum nu era frumos să se prezinte tot în haina ponosită a 2D-ului, Tycoon-ul nostru s-a dat de trei ori peste cap (câte o tumbă pentru fiecare dimensiune), devenind la fel de colorat și pe lungime, și pe lățime, și pe înălțime. După care, s-a înfățișat frumos pe monitor și a cerut răspicat să fie declarat vedetă. Merită?

Pentru adevărații fani...

... aș putea să închei paragraful în doar trei vorbe: e un tycoon. Nu cred că mai e nevoie să le spun că scopul jocului este crearea unui parc de distracție ieșit din comun, că jucătorul are o libertate mare de mișcare (începând de la modificarea terenului și terminând cu amplasarea/demolarea a ce vreți voi), că el face și drege, că el taie și spânzură. Lucrurile generale fiind zise, să trecem la concret, adică la ce ne oferă jocul. În primul rând, el ne oferă modul „Career", adică o suită de scenarii, jucabile după sistemul „ai terminat nivelul, treci la următorul". În teorie sună urât, știu, așa că în practică producătorii au fost oameni fini și au dat liber primelor șase scenarii, să aibă tot omul parte de diversitate. Și dacă tot vorbim de diversitate, jocul are acum trei niveluri de dificultate. Apprentice e nivelul în care toate sunt bune și frumoase, păsărelele ciripesc, oaspeții plătesc și, în principiu, viața e ușoară. Pentru cei care nu vor liniște și pace (dar nici Doom nu vor să joace) există Entrepreneur și Tycoon, niveluri de dificultate mai mare, care deschid ultimele două scenarii pentru marele public. Nu a fost uitat nici publicul cu spirit creativ. Producătorii au inclus un set de unelte perfect pentru creat clădiri, trasee, spectacole de artificii sau scenarii proprii, numai bune de testat în modul „Custom Scenario". În final, pentru cei subtili din natură și risipitori din obișnuință, există „Sandbox", locul în care poate fi testat cam orice.

Meniul meniului meniului... și așa mai departe

Ca orice tycoon care se respectă, jocul de față se mândrește cu o interfață destul de complicată. Un meniu are trei opțiuni care mai au fiecare alte trei opțiuni care sunt evaluate în alt meniu (cifrele sunt alese la întâmplare)... pe scurt, brambureală totală. Dacă nu cunoașteți sistemul de joc, prima reacție va fi una de sublimă descumpănire în fața zecilor de butonașe și opțiuni pe care producătorii le-au implementat, dublată de o nedumerită scărpinare în creștet. Plus celebra concluzie „las' că-l joc altă dată". Este posibil ca unii să nu se lase descurajați și să bântuie un pic prin tutorial, în speranța că se vor lămuri. Eu unul le urez mult noroc și răbdare de fier, pentru că tutorialul nu este chiar punctul forte al jocului. O parcurgere temeinică a întregului are tendința să dureze. Jocul este explicat în șapte părți, iar fiecare parte necesită între cinci și zece minute. Faceți voi socoteala cam de cât timp ar fi nevoie. Alături de durată, jucătorul e împins ușor-ușor din lumea caruselelor virtuale și de modul în care respectivul tutorial e conceput, adică banal și destul de plictisitor. Cârcotașii ar putea comenta că jocul se adresează în special cunoscătorilor. S-ar putea să aibă dreptate, deși alegerea mi se pare complet neinspirată. În primul rând, joc scos fără a vrea să atragă noi fani eu n-am întâlnit. În al doilea rând, jocul e chiar fain și trezește interesul destul de ușor. Asta dacă un suflet milos vă explică ce e jocul și ce vrea de la voi. Dacă nu, așteptăm eminenta lucrare „tycoon pentru tonți".



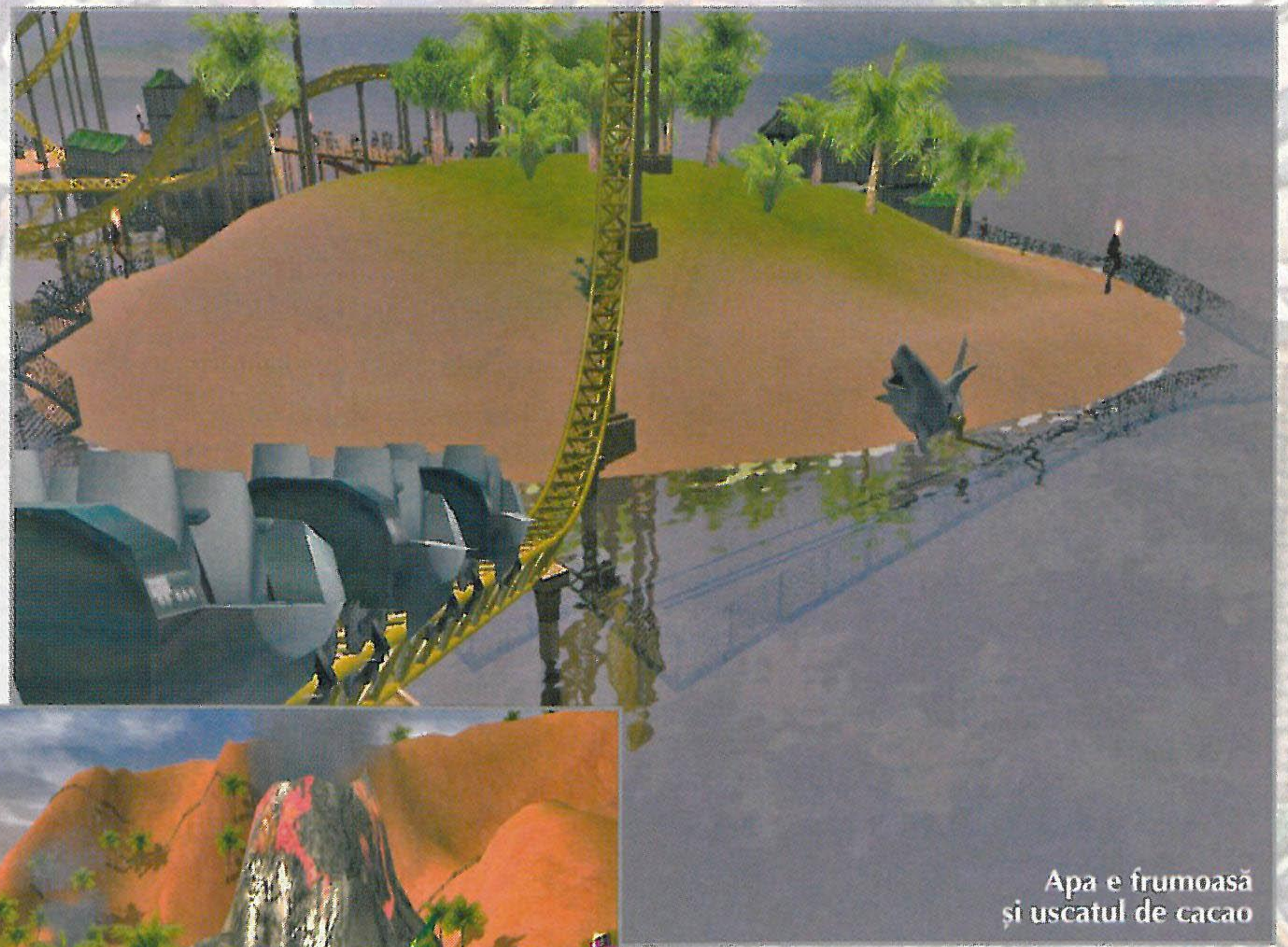
Digestia e ceva relativ



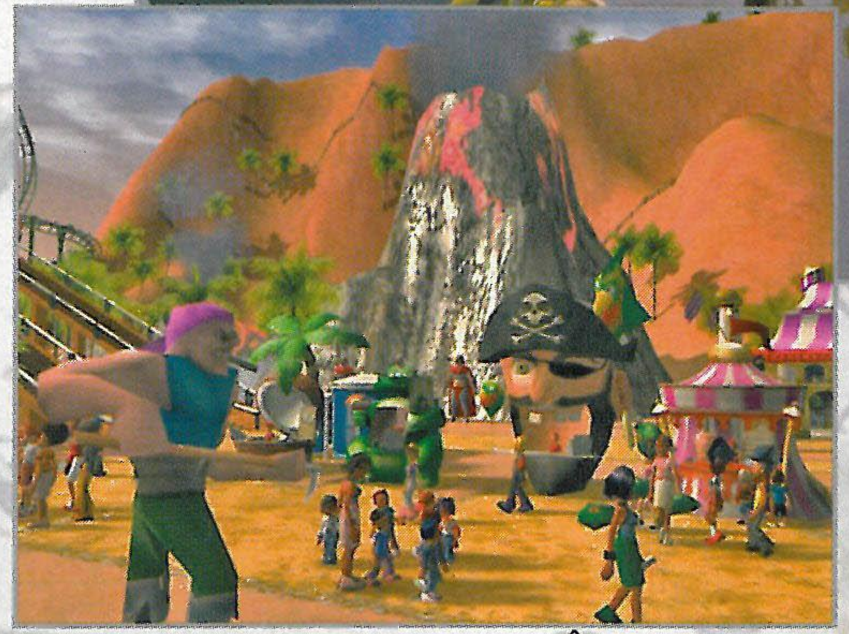
Niște mulți care bântuie peste tot

„Apa e albastră, iarba e verde"

Cine a avut curaj și a trecut și prin tutorial (felicitările mele!) va fi pe deplin răsplătit de o grafică superbă. Imaginea este un adevărat festin vizual în care ochiul nu știe ce să savureze mai întâi. Să admire panorama? Să testeze toate unghiurile posibile ale camerei? Să meargă cu rollercoaster-ul? (da, se poate și merită. Mai ales că pentru voi, stăpâni absoluți ai parcului, e gratis). Să arunce cu pietricele în apa cristalină și să urmărească rotocoalele? Ei, aici am exagerat un pic, bolovani aruncabili în apă n-avem. Avem în schimb un cursor care, plimbat pe suprafața lucidă, are același efect. E o chestie minoră, recunosc, dar arată câtă grijă pentru detaliu au avut producătorii la acest capitol. Din păcate, băieții de la Frontier s-au înecat ca minoritarul la mal. Apa, așa cristalină și îmbietoare cum e, se termină la un moment dat, și se termină destul de prost. „Apa e albastră, iarba e verde", așa se rezumă situația. În plus, iarba asta verde e atât de monotonă și lipsită de haz că strică tot farmecul peisajului. Dacă s-ar fi chinuit să creeze una bucată teren intermediar, atunci trecerea n-ar mai fi fost bruscă și nimeni n-ar fi comentat că pășunea nu atrage nici cea mai înfometată oaie. Altfel spus, ideea de țărm nu le-a dat târcoale britanicilor noștri, ceea ce mi se pare destul de jenant pentru niște oameni care trăiesc pe-o insulă. Nu vă descurajați însă, pajiștea și țărmul sunt chestiuni minore. Analizat per ansamblu, jocul vă îmbie să vă afundați confortabil în decor, să mângâiați cu mausul fiecare căsuță 3D și, în final, să visați cu ochii deschiși la varianta reală a minunăției de parc pe care ați construit-o.



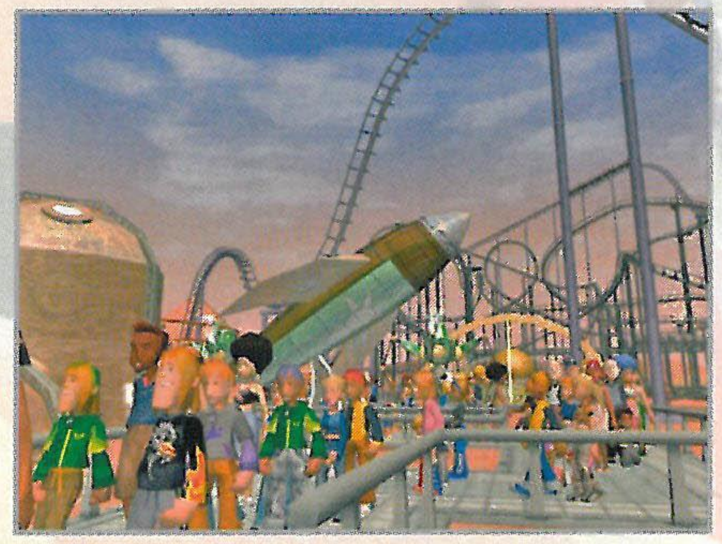
Apa e frumoasă și uscatul de cacao



Bună ziua. Mă numesc Sid Meier. Îmi caut pirații

RollerCoaster Tycoon 3 – un insectar

Dacă în numărul trecut recomandam un anumit joc (prost, dar joc) numai cu furculiță și lingură, de data asta vă recomand să luați un tub zdravăn de insecticid. Jocul e împănat pe ici, pe colo cu o serie de bug-uri enervante și cu niște lipsuri stresante. Printre bug-urile cele mai populare trebuie să amintim modul misterios în care atracțiile parcului devin complet neinteresante pentru public. Alteori, deși parcul e plin de oferte interesante, nimeni nu vrea să încerce nimic. Înțeleg, mai vine câte un autobuz cu pensionari în excursie, dar nici chiar așa. Cât privește lipsurile, ele formează o listă destul de lungă (sunt sigur că fiecare dintre pasionații tycoon-urilor are lista lui). Nu le voi aminti pe toate, din simplul motiv că nu am spațiu. Două m-au scos cu insistență din sărite. Prima este lipsa acută de inspirație în stabilirea obiectivelor. Comparat cu precursorul său, jocul pare de-a dreptul meschin. Obiectivele nu implică jucătorul în lumea colorată, așa cum făceau cele din producția anterioară, ci sâcâie și se transformă în sursă de frustrare. După două-trei niveluri, reacția mea ajunsese „hai să-l termin și pe ăsta să trec la următorul". A doua chestie enervantă este lipsa unui meniu în care să fie grupate pe procente dorințele, pretențiile și reclamațiile vizitatorilor. Să știe tot directorul de parc ce vor oamenii de la el. În RollerCoaster Tycoon 3, cine vrea să fie informat, n-are decât să urmărească gândurile fiecărui pichiponț din parc.



Oameni fericiți care stau la coadă

Despre sunet și ceva păreri de final

Despre sunet nu sunt foarte multe de spus, motiv pentru care l-am și înghesuit în ultimul paragraf. În general, el se mulează bine pe spectrul jocului, dar nu se poate scutura de mediocritate. Ca valoare, se apropie de gameplay-ul faultat de mulțimea de bug-uri. În final, pot spune că jocul își scoate pârleala prin grafica realizată excelent. Ea te atrage între carusele, ea te îmbie să continui și ea te convinge să nu lași baltă jocul când începe să scârțâie. Astea fiind spuse, eu mă urc înapoi în rollercoaster și nu mă mai dau jos până luna viitoare. Weeeee! (hei, am copyright pe expresia asta! - Mitza)

■ **Jack the Ripper**

Titlu	RollerCoaster Tycoon 3
Gen	Tycoon (duh!)
Producător	Frontier Development
Distribuitor	Atari
Ofertant	Best Distribution Tel. 021-345.55.05
Procesor	PIII 733 MHz
Memorie	128 MB RAM
Accelerare 3D	minimum 32 MB
ON-LINE	www.rollercoaster tycoon.com

DEMO IMAGINI WALLPAPER FILM PATCH MOD

Grafică	9/10
Sunet	7/10
Gameplay	7/10
Multiplayer	N/A
Storyline	N/A
Impresie	8/10

7,7



FlatOut

Lupul printre oi

Ne-am hotărât să cumpărăm un sac de box în redacție. Pur și simplu nu se mai poate! Acum câteva minute îi spuneam unui cioLAN îmbătrânit subit că fiecare dintre noi o să avem cel puțin un articol în care o să ne amintim de nopțile în care am clacat psihic cu toții. Acesta este articolul meu. Drept să vă spun, nu am mai văzut niciodată atâția nervi în redacția LEVEL. KiMO dă cu controller-ul de pământ la Prince of Persia: The Warrior Within, Rzarectha se crucește din cinci în cinci minute la Men of Valor, cioLAN e la un pas de balamuc din cauza Vampire-ului, iar eu tremur când văd icon-ul de FlatOut pe desktop-ul meu. Punându-mă de-a curmezișul oricăror îndemnuri de bun simț, derivate din cunoștințele mele de jurnalism, vă spun de la început, pe șleau, că FlatOut este cel mai s.t.r.e.s.a.n.t. joc pe care l-am întâlnit până acum. După câteva zile de agonie și extaz, am rămas cu două curse de terminat, dar pur și simplu nu mă mai țin nervii. Și ca să vă bag complet în ceață, țin să adaug că FlatOut mai este de asemenea și unul dintre cele mai realiste și dementiale simulatoare auto pe care am avut ocazia să pun buricele degetelor. Ce? Cum? Citiți mai departe în acest review cu efecte terapeutice (sper!) .



Ușor, că de abia am cumpărat-o

Arcacade

FlatOut a fost „împins" pe piață sub titulatura de Burnout (3, evident) killer. Era de fapt și normal să se ajungă în cele din urmă la o asemenea comparație, existând îndeajuns de multe elemente comune celor două jocuri. De exemplu, Burnout 3 are engine-ul fizic, damage-ul realist, mașinile care zboară prin aer și toate bunătățile alea. FlatOut are o copertă. Din care deducem, ca oameni inteligenți ce suntem, că jocul are engine fizic, damage realist, mașini care zboară prin aer și alte bunătăți asemănătoare cu cele din jocul concurent.

Bun, avem așadar de-a face cu un arcade arătos, în care o să ne zburăm bujiile și șoferii prin parbriz, o să ne tocăm table ciocnindu-ne de concurenți și așa mai departe... La prima vedere, FlatOut este exact asta, cu niște mici diferențe. Jocul se desfășoară pe trasee „amenajate" (fără circulație, dar îndeajuns de pline de obstacole încât să ne pună probleme) care variază de la șoseaua asfaltată care trece printr-un orășel liniștit și cam mort, până la circuitele de curse, cele desfășurate prin diverse șantiere pline de nisip și drumurile forestiere.



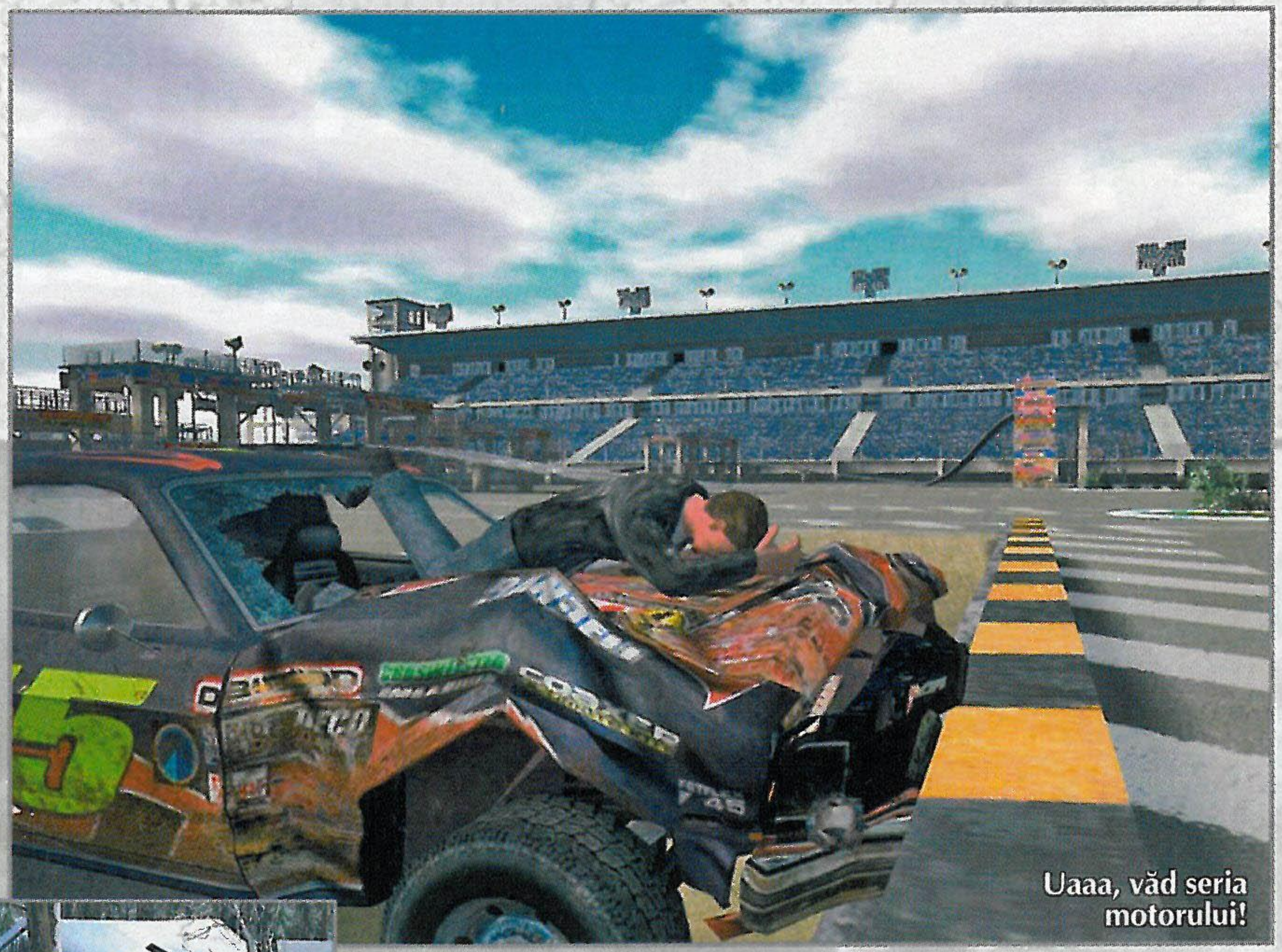
Hopa, s-a impiedicat și ăsta

Traseele nu favorizează viteza, ci mai degrabă îndemânarea cu care abordați virajele, de unde și prima mare diferență dintre cele două jocuri. Rămâne însă ideea că FlatOut este un arcade în care ne vom distra, chiar dacă la o viteză mai mică, mai ales atunci când ne proiectăm pilotul în primul copac disponibil. Woohoo!!!

Jocul este structurat pe două tipuri de challenge-uri: cursele normale și bonus-urile. Cursele normale sunt împărțite în trei etape (Bronze, Silver și Gold), iar bonus-urile sunt câteva simpatice (măcar ca idee) mini-game-uri menite să vă ajute să faceți rost de un ban în plus.

Banul în plus contează foarte mult pentru că dacă vreți să aveți o șansă în joc, trebuie să vă upgradați nonstop mașina.

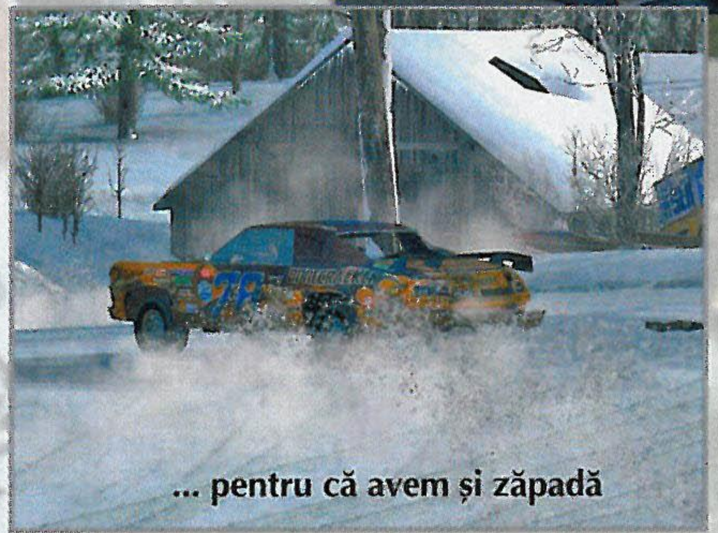
Senzația de arcade s-a ținut de mine cam cât să-mi ajungă pentru prima cursă din Bronze. Am văzut și simțit un joc încet, în care partea de fun (engine fizic, damage, aruncatul șoferului prin parbriz) lucrează împotriva mea. Un joc stresant, în care greșelile nu sunt permise, cu o fluiditate egală cu zero și nivelul distracției tot pe acolo. Nivelul de Bronze l-am trecut însă ușor, cu toate cursele terminate repede și numai pe primul loc. Mă hotărâsem să dau cu el de pământ și să le amintesc producătorilor că mașinile au centuri de siguranță și că un arcade nu este deloc distractiv dacă nu îți tolerează cât de puțin greșelile.



Uaaa, văd seria motorului!

Simultator

Cu jocul în dinți am cerut părerea unora cu ceva mai multă experiență decât subsemnatul în ceea ce privește mașinile.



... pentru că avem și zăpadă

Avântul pionieresc de a îngropa jocul mi-a fost tăiat repede de afirmații de genul „Uaaaa, e mai realist decât Porsche (Unleased – n.r.), mai realist decât Mercedes (Benz Racing – n.r.)". M-am întors la joc și, în urma discuției de mai sus, l-am abordat diferit. Nu ca un arcade, ci ca un simulator pur-sânge. Diferența? Odată acceptată ideea că jocul trebuie tratat cu seriozitate, totul se schimbă. Stilul de condus se modifică primul și am reușit să înțeleg în sfârșit jocul. Urmează apoi partea de tuning, care de abia acum își dezvăluie importanța crucială. Suspensii proaste? la-ți gândul să zbori peste dâmbul ăla. Schimbător de viteze obosit? Pierzi rapid din putere. Lupta cu toate noutățile astea care cădeau peste mine grămadă s-a menținut pe toată durata curselor din Silver. În momentul ăsta eram deja din ce în ce mai impresionat de comportamentul mașinii, iar toate concluziile mele pripite de mai deunăzi se pierduseră undeva în spate.

Ceva însă nu era cum trebuie. Bine, mașina se comporta excelent, însă stresul rămăsese tot acolo. Este de așteptat ca un simulator adevărat să ridice probleme și celor mai dovediți dintre noi, însă ceva nu era totuși în regulă...

În cele din urmă, am realizat că jocul este sfâșiat între ceea ce ar vrea să fie și ceea ce este el de fapt. Un fel de criză de vârsta a doua, o bătălie în care se bat cap în cap conceptul de arcade pe care este construit jocul și excelentul comportament al mașinii, demn de un simulator de primă mână. Avem astfel un joc gândit ca un arcade, cu un engine fizic deosebit, pus în evidență (alături de damage-ul realist) de trasee și de A.I.-ul agresiv al inamicilor. Tot ce ar mai fi trebuit ar fi fost un comportament al mașinii pe măsură, ușor, deloc complicat, care să contrabalanseze desele ieșiri în decor și ciocnirile violente. În schimb, pe tot acest cadru de arcade producătorii au încercat să pună un comportament mai mult decât complex al mașinii, care pur și simplu nu se potrivește. Sunt două lucruri total diferite, care nu au cum să fie compatibile. De aici rezultă frustrarea și nervii care m-au adus în pragul disperării la ora asta târzie din noapte. Jocul te obligă să te implici în ciocniri violente și favorizează uzarea extremă a mașinii (cu un rezultat vizual impresionant), însă în același timp tu, ca jucător, încerci din răsputeri să nu ajungi în asemenea situații datorită părții de simulator. Cei care au jucat FlatOut știu probabil cât de mult contează o simplă abatere de pe traseul ideal sau un acroșaj cu o altă mașină.

Yoga, bețigașe aromate...

... băutură multă, format c:\, nopți pierdute în oraș, nirvana, zen, orice altceva ca să contracarați efectul FlatOut-ului. Un joc care ar putea fi un arcade decent și este un simulator excelent. Păcat că este un singur joc și nu două. Eu unul mi-am făcut treaba și v-am avertizat, mai departe depinde de voi și de cât de curajoși vă simțiți. Eu rămân să mă gândesc dacă mai sunt în stare să mă apuc de ultimele două curse.

■ **Mitza**

Titlu	FlatOut
Gen	Simulator Auto
Producător	Bugbear Entertainment
Distribuitor	Empire Interactive
Ofertant	Best Distribution Tel. 021-345.55.05
Procesor	PIII 800 MHz
Memorie	256 MB RAM
Accelerare 3D	minimum 32 MB
ON-LINE	www.flatout game.com

Grafică	9/10
Sunet	7/10
Gameplay	6/10
Multiplayer	8/10
Storyline	N/A
Impresie	6/10

7,2

Vampire: The Masquerade – Bloodlines

Vena voastră-i o comoară

2004 nu a fost un an bun pentru RPG-uri. Ploile abundente cu shooter-e mult prea intens mediatizate, grindina de action-uri cât oul de purice cu tineri vrăjitori și oameni-gângănii, precum și lăcustele



Artă modernă

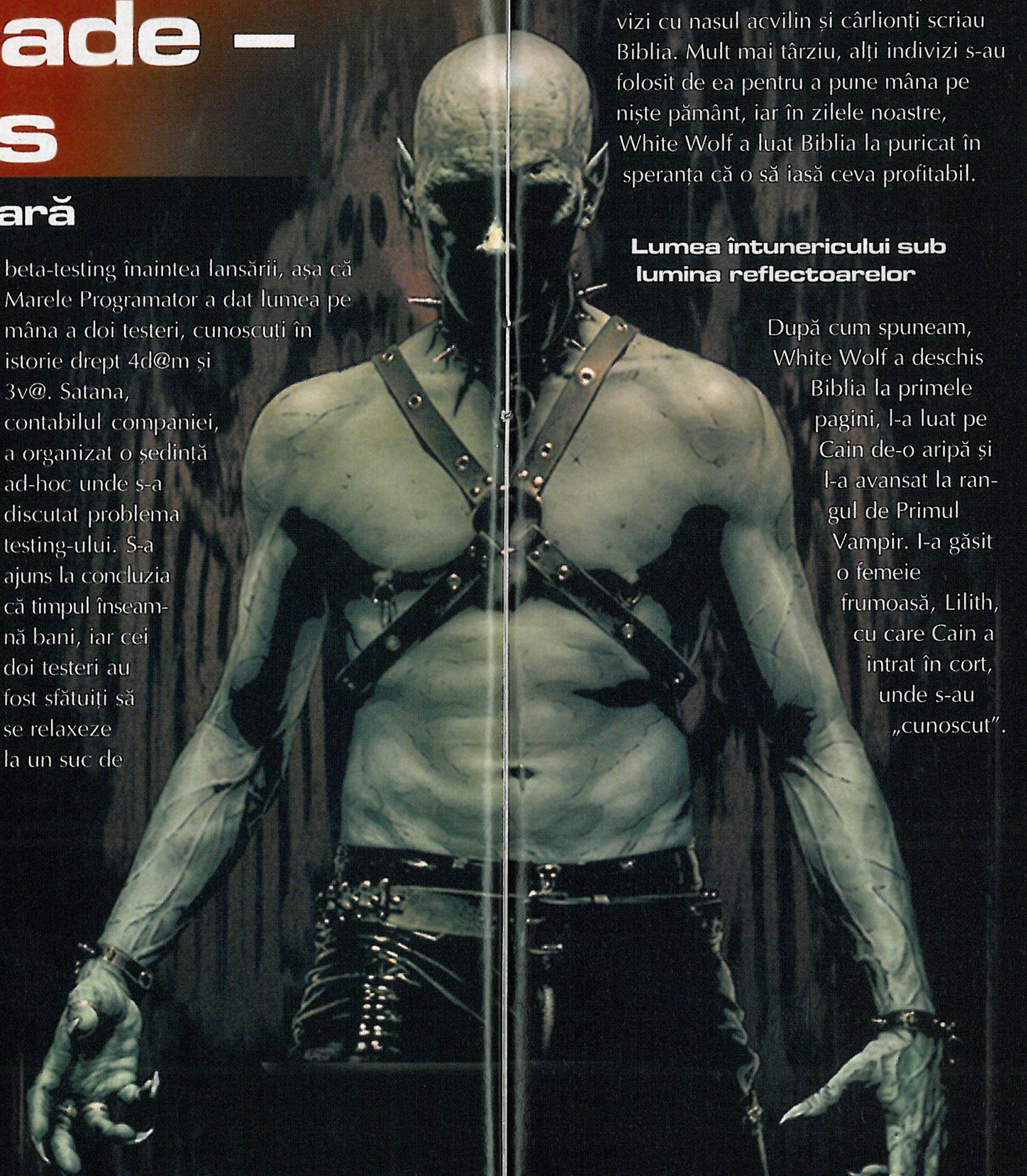
ce parazitează departamentele de marketing au lăsat fără pâine o întreagă armată de omuleți înfometați deja de anii grei de secetă ce au precedat fatidicul 2004. În lipsă de altceva mai bun de făcut, legiunile de gameri s-au pus pe așteptat A Doua Venire a Half-Life-ului pe Pământ. Adevărat A Doua Venire, căci Half-Life 2 s-a dovedit mai greu de convins să scoată nasul la lumină decât un negru să apară la aniversarea a 100 de ani de la înființarea KKK. L-am așteptat și eu, dar din alt motiv. Cu mult timp în urmă, se zvonea că al doilea titlu din seria Vampire: The Masquerade urma să folosească engine-ul Source. Printr-un simplu exercițiu de logică, am dedus că am șanse să văd vampirii la treabă doar după lansarea lui HL2. Așa că, timp de un an de zile, am plâns și am râs laolaltă cu fanii marelui shooter. Acum că Bloodlines a apărut pe rafturile magazinelor, nu-mi rămâne altceva de făcut decât să-i las în plata Domnului cu HL2-ul lor cu tot, iar eu să-mi îndrept atenția asupra feeriei cu vampiri.

Caine, spune tu / Ce-ai avut cu Abelu'

La început a fost cuvântul, mai apoi au urmat șase zile de muncă pe brânci, iar în a șaptea zi Demiurgul și-a admirat Opera și a văzut că totul e bine. Normele metodologice din acele vremuri impuneau o perioadă nedefinită de beta-testing înaintea lansării, așa că Marele Programator a dat lumea pe mâna a doi testeri, cunoscuți în istorie drept 4d@m și 3v@. Satana, contabilul companiei, a organizat o ședință ad-hoc unde s-a discutat problema testing-ului. S-a ajuns la concluzia că timpul înseamnă bani, iar cei doi testeri au fost sfătuiți să se relaxeze la un suc de mere, iar mai apoi să-și pună ștampila pe fișa de CTC. Lucrurile s-au întâmplat întocmai, dar, din nefericire pentru cei doi, la prima rulare programelul a dat un Fatal Error, iar ei au fost aruncați afară, unde au avut fii și fiice. Doi dintre aceștia urmau să schimbe istoria. Sau să o facă, având în vedere că termenul s-a inventat la câteva sute de ani de la evenimentele descrise mai sus. Cain, în urma unui acces de gelozie, i-a curmat viața fratelui său, Abel, folosind în acest scop un șpadel de silex bine ascuțit. Fiindcă Abel era unul dintre personajele cheie ale quest-ului principal, Cain a fost pedepsit de către Demiurg cu un cheat pentru invulnerabilitate. God-mode-ul fiind astfel activat, Cain a căpătat viață veșnică și a încercat să se înmulțească. Câteva mii de ani mai târziu niște indivizi cu nasul acvilin și cârlionți scriau Biblia. Mult mai târziu, alți indivizi s-au folosit de ea pentru a pune mâna pe niște pământ, iar în zilele noastre, White Wolf a luat Biblia la puricat în speranța că o să iasă ceva profitabil.



Ai dreptul să nu-mi faci nimic!



Lumea întunericului sub lumina reflectoarelor

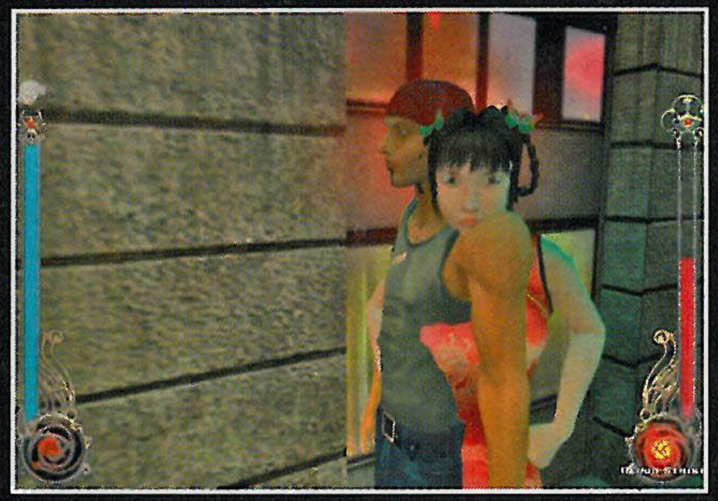
După cum spuneam, White Wolf a deschis Biblia la primele pagini, l-a luat pe Cain de-o aripă și l-a avansat la rangul de Primul Vampir. I-a găsit o femeie frumoasă, Lilith, cu care Cain a intrat în cort, unde s-au „cunoscut”. Ca să nu mai lungim povestea, urmașii lui Cain au umplut pe jumătate (cealaltă jumătate e ocupată de muritori) Pământul. Astfel a luat naștere o societate a vampirilor, cu reguli stricte, unde discreția este ținută la rang de cinste (așa numita Masquerade). Pe nesimțite, lumea fanteziei s-a îmbogățit cu World of Darkness, universul în care este plasat unul dintre cele mai populare pen&paper RPG-uri, Vampire: The Masquerade. Revenind la Cain, urmașii lui și-au văzut liniștiți de drumul lor, au format treisprezece clanuri și s-au apucat să modeleze lumea după bunul lor plac. Puțin mai târziu, când muritorii au început să facă ochi, câteva clanuri și-au dat seama că au mai mult de câștigat dacă omenirea nu află de existența lor. Ca urmare, s-au strâns laolaltă și au pus bazele Camarillei, Asociația Vampirilor Cu Frontiere. Restul vampirilor, mândri de puterile lor, nu au dorit să fie limitați de o căruță de reguli și s-au opus vehement Camarillei, formându-și propria lor organizație, The Sabbat. Este de la sine înțeles că au început să se lupte ca chiorii, iar războiul dintre ei a primit numele de Jyhad.



Sânge irosit...

Dar cu mine ce-ați avut?

Povestea ta începe într-o discotecă, unde, amețit de aburii de alcool, ești agățat de o domnișoară (sau domn, depinde de sexul personajului) care te introduce fără să vrei în sânul Camarillei. După ce, în prealabil, ai trecut ilegal granița dintre viață și ne-moarte. Exact aici începe balul RPG-istic, FPS-istic și degrabă cauzatoriu de nervi nevinovați. Prima schimbare majoră suferită de franciza VtM a fost trecerea la first person. Este lesne de închipuit teama cauzată de acest „amănunt”. Se va transforma oare VtM într-un FPS ordinar? Răspunsul, după câteva minute de joc, este un „nu” hotărât. Un sistem de generare al personajului asemănător RPG-urilor clasice înlătură orice urmă de îndoială. Elementele ce definesc genul role-playing se regăsesc din abundență în Bloodlines. „Rasele” clasice sunt înlocuite aici de clanuri, și anume cele șapte ce alcătuiesc Camarilla. Tare mi-ar mai fi plăcut să tăbăcesc niște fandosiți de Ventrue cu un pilos din Sabbat, dar șase clanuri sunt totuși ceva, mai ales că diferențele dintre ele se reflectă admirabil de bine în gameplay, un mare plus adus rejucabilității. Să nu crezi că dacă ai terminat o dată jocul cu Brujah, o să îți fie la fel de ușor cu un Nosferatu, de exemplu. Sau că o să folosești aceleași metode.



Dragostea i-a contopit

Apartenența la o „grupare” odată stabilită, ești aruncat în fața unui character sheet unde coexistă pașnic o armată de atribute ce pot fi mărite după bunul plac al gamerului limitat de experiența disponibilă. Sunt multe, diverse și, la rândul lor, afectează notabil gameplay-ul. Un lucru demn de remarcat este modul în care pui mâna pe aceste puncte de experiență. Numărul de inamici uciși nu contează nici cât negru sub unghie. În schimb, un quest rezolvat aduce după sine un anumit număr de puncte de experiență. Metodele folosite la rezolvarea unor sarcini sunt la alegerea ta. Dacă ești un mafac cu o sabie, nimeni


Dulce ca mierea-i gâtul prostituatei...

nu va rămâne în picioare între tine și obiectiv. Un pispiriu maestru în hacking și sneaking va alege umbra, iar pentru diplomați există momente în care vorba dulce (susținută de abilități conversaționale ridicate) îi va scuti de zeci de minute de hăcuială. Din păcate, asta nu înseamnă că luptele pot fi evitate în totalitate. Odată și odată tot va trebui să pui mâna pe retevei și să îți croiești drum prin drojdia societății, ceea ce înseamnă că, practic, ești obligat să te ocupi și de skill-urile din sfera combatului. Spre final, jocul tinde să se transforme într-un action sălbatic, o cursă nebună printre inamici care nu încetează să se respawn-eze când ți-e lumea mai dragă. Să sperăm că un patch se va ocupa și de acest aspect.

Arsenalul (nu prea impresionant ca mărime) compus din câteva pistoale, arme automate și arme albe (am pus mâna pe o katana... senzație de zile mari) este completat de puterile vampirice specifice fiecărui clan, mai puține decât în Redemption, dar mulțumitor de multe și cu efecte impresionante (Blood Boil e preferata mea).

Undeva, acolo sus, un bug mă oprește

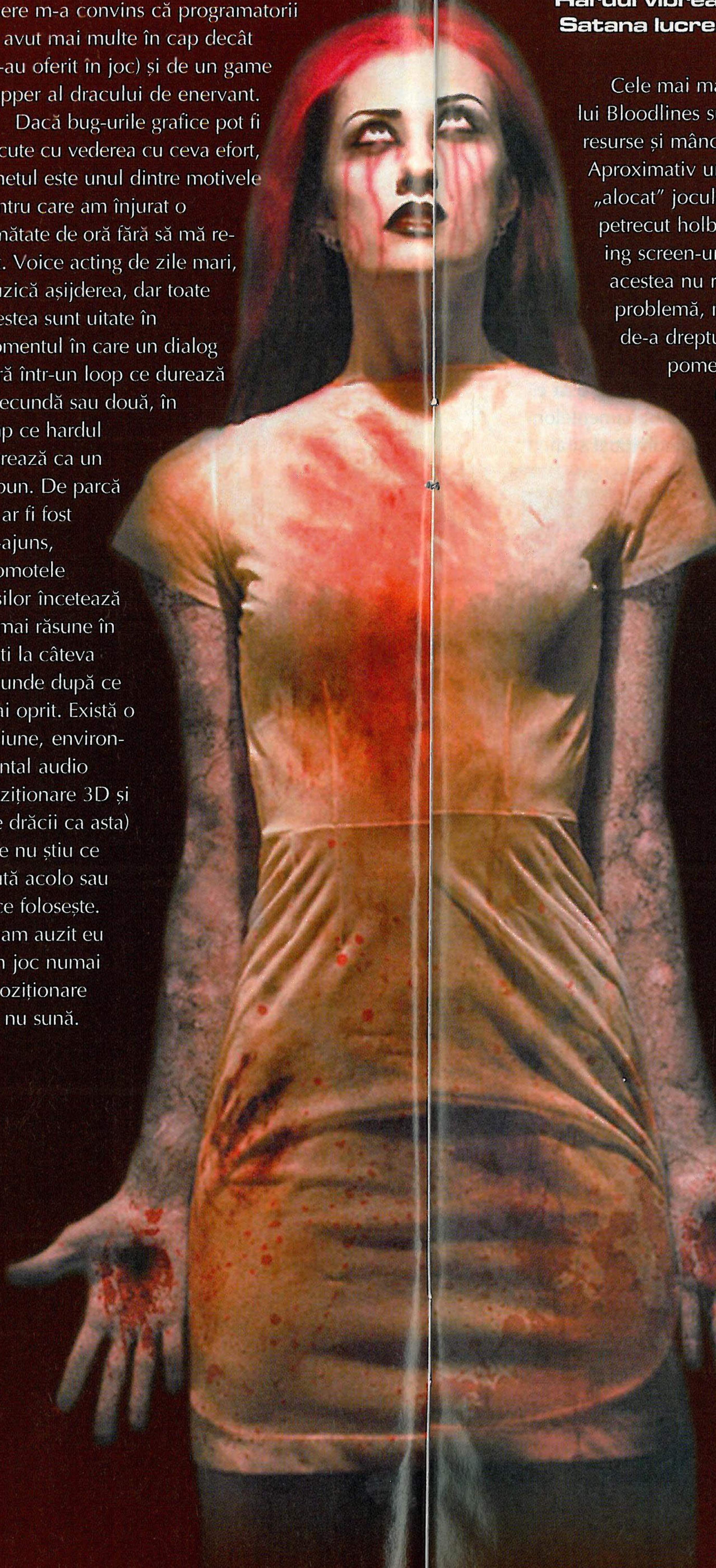
... să fiu extaziat de noua producție Troika. Câteva căderi nervoase cauzate de majoritatea jocurilor ce au ieșit de pe poarta uzinelor Troika m-au îndreptat, inevitabil, către singura concluzie care putea fi trasă: cei de la Troika nu sunt, nu au fost și nu vor fi niciodată ingineri. Temple of Elemental Evil. Joc superb, atmosferă de zile mari, RPG, jos pălăria. Engine-ul omora până și cele mai dovedite sculе la vremea aceea, iar bug-urile ucideau cele mai răbdătoare minți. Arcanum. La fel. Crezi că Bloodlines iese din tipare? Nici pe departe. Engine-ul grafic, Source, nu este exploatat aproape deloc, iar rezultatul se reflectă într-o grafică mult inferioară celei din


Tripleții Dinamită...

HL2, dar cu cerințe de sistem de Doom 4. A nu se înțelege că Bloodlines este un „câh!" pentru ochi. Shader-ele sunt folosite din plin și unde trebuie, un bump mapping decent aplicat la locul potrivit mi-a mai ridicat puțin moralul, iar câteva locații din joc mi-au smuls adevărate strigăte de admirație. Păcat, foarte păcat, că asemenea situații au fost extrem de rare și umbrite de legiunile de glitch-uri, de texturile care dispăreau sau de situațiile stupide de genul „omul care aproape trece prin zid și rămâne blocat acolo".

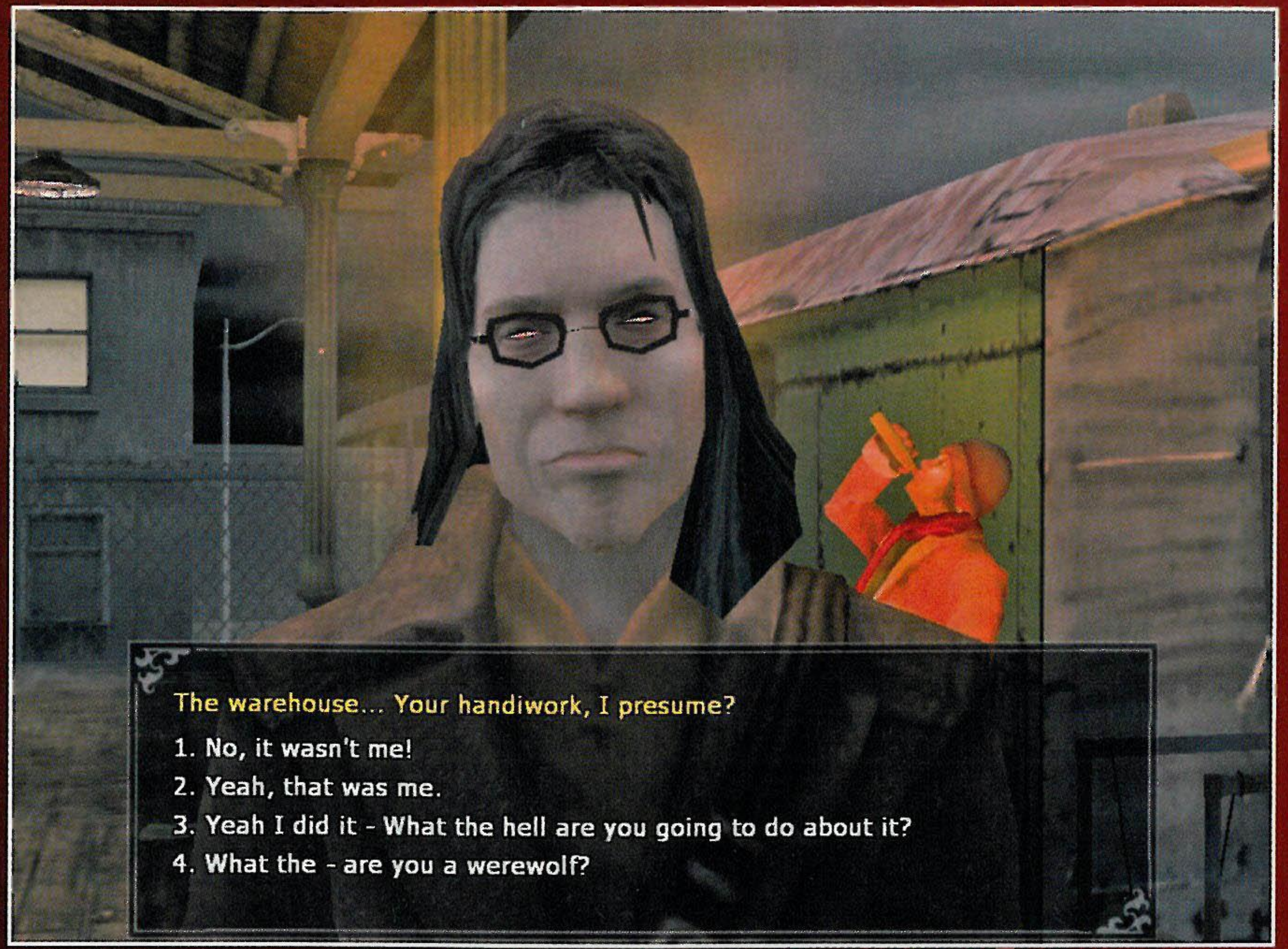
Amintesc în trecere și de AI-ul complet idiot, de quest-urile neterminate (o privire aruncată prin anumite fișiere m-a convins că programatorii au avut mai multe în cap decât ne-au oferit în joc) și de un game stopper al dracului de enervant.

Dacă bug-urile grafice pot fi trecute cu vederea cu ceva efort, sunetul este unul dintre motivele pentru care am înjurat o jumătate de oră fără să mă repet. Voice acting de zile mari, muzică așijderea, dar toate acestea sunt uitate în momentul în care un dialog intră într-un loop ce durează o secundă sau două, în timp ce hardul lucrează ca un nebun. De parcă nu ar fi fost de-ajuns, zgomotele pașilor încetează să mai răsune în căști la câteva secunde după ce te-ai oprit. Există o opțiune, environmental audio (poziționare 3D și alte drăcii ca asta) care nu știu ce caută acolo sau la ce folosește. Ce am auzit eu prin joc numai a poziționare 3D nu sună.



Hardul vibrează, Satana lucrează

Cele mai mari probleme ale lui Bloodlines sunt foamea de resurse și mâncătoria de timp. Aproximativ un sfert din timpul „alocat" jocului mi l-am petrecut holbându-mă la loading screen-uri. Dacă la început acestea nu reprezintă o problemă, mai încolo devin de-a dreptul stresante. Nu pomenesc crizele de nervi cauzate de timpii morți, ci atrag atenția asupra unui efect mult mai neplăcut al modului în care cei de la Troika au gândit universul în care se desfășoară ostilitățile. Nu e o lume în care te plimbi nestingherit. Simți o acută senzație de artificial atunci când din cinci în cinci minute ești asaltat de loading screen-uri. Lumea lui Bloodlines nu este una compactă, în care să te poți scufunda atât de adânc încât să nu-ți mai vină să ieși. Senzația de artificial



Ce spuneai? Nu eram atent la tine...

este accentuată de modul în care au fost „populate" cele patru orașe în care-ți faci veacul. Totul îmi sugerează o variantă îmbunătățită a lui Dark City. Un oraș care a fost construit special pentru mine. Puținii oameni care se învârt prin diversele locații sunt în mare parte identici, de parcă s-au terminat toate texturile de pe lume. Absolut toți au o privire pierdută, de parcă m-aș afla


Dawn of the Dead

într-o colonie de lunatici. De parcă nu era de-ajuns, claustrofobul din mine s-a simțit puțin amenințat de designul orașelor.

Și-altă dată, și-altă dată...

Am pornit la drum cu cele mai bune intenții. Am continuat drumul și am fost uimit de creierele celor de la Troika. Dialoguri amuzante până la Dumnezeu sau pline de sensuri ascunse, aluzii dintre cele mai fine, glume cu sare și piper, quest-uri care te țin în priză până la final (hotelul bântuit), level design (cele două camere simetrice din castelul Malkavianului m-au lăsat fără grai) de zile mari (cu micile rezerve pomenite mai sus), altfel spus, tot ce-i trebuie unui RPG să ajungă o legendă. Însă toți gândacii care colcăie în cei doi giga și ceva mă fac să mă gândesc serios că sataniștii de la marketingul Activision-ului i-au amenințat cu biciul pe cei de la Troika să-și arunce jocul pe piață înainte de a fi terminat. Căci asta e senzația pe care am căpătat-o după câteva zeci de ore de agonie și extaz. O să mă rog de Mitza să mă lase să mai fac un review după primul patch pentru că acum, oricât de mult aș vrea, nu pot să-i dau mai mult.

■ cioLAN

Titlu	Vampire: The Masquerade – Bloodlines
Gen	RPG
Producător	Troika
Distribuitor	Activision
Ofertant	Best Distribution Tel. 021-345.55.05
Procesor	PIII 1.2 GHz
Memorie	384 MB RAM
Accelerare 3D	minimum 64 MB (compatibil DirectX 9.0)
ON-LINE	www.vampire bloodlines.com

Grafică	8/10
Sunet	7/10
Gameplay	7/10
Multiplayer	N/A
Storyline	8/10
Impresie	7/10

7,4

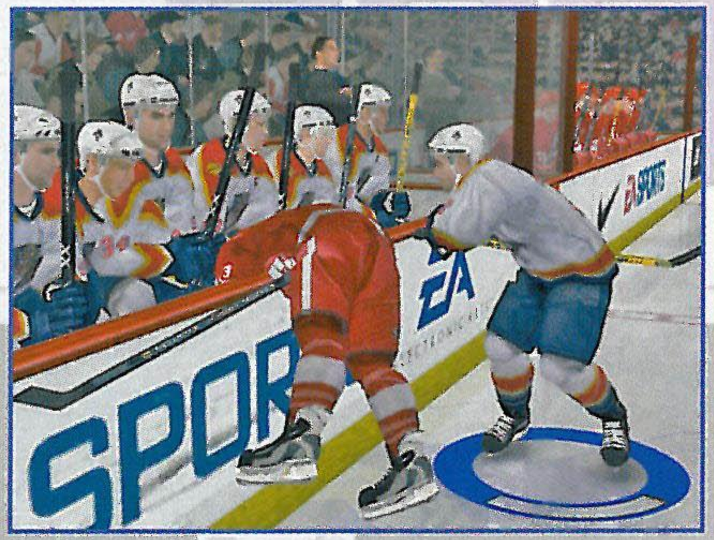
NHL 2005

Hochei la cald

Este iarnă și lipsa unor patinoare amenajate pentru o partidă de hochei (că de crose și patine făceam rost) este compensată oarecum de unul dintre jocurile din colecția toamnă-iarnă 2005, oferită de binecunoscutul creator EA. Mă refer, bineînțeles, la NHL 2005. Promisiunile legate de NHL 2005 sunt asemănătoare cu cele care fac referire la suratele lui din acest sezon. Ca de obicei, auzim numai vorbe bune despre gameplay, sisteme de joc, grafică și sunet. Datorită faptului că la noi acest sport este practicat mai rar (în opinia mea, motivul principal fiind cel menționat mai sus), NHL-ul nu este la fel de popular precum FIFA sau NBA, dar nici nu cade în colțul în care se află NFL-ul care, apropo, e un super joc.

Reuniune de echipă

Ca în fiecare an, primul lucru pe care-l fac la începutul unui nou sezon în NHL este să-i aduc pe preferații mei la Florida Panthers. Misiune ușurată de „naivitatea" calculatorului (sau poate de bunăvoință) care, ca de obicei, este de acord să cedeze jucători cu până la patru puncte în plus la overall față de cei oferiți de mine. Așa că îi aduc pe Miroslav Satan de la Buffalo Sabres și pe Mario Lemieux de la Pittsburgh Penguins, în ciuda celor 38 de anișori pe care îi are. Mă simt prost că profit de neștiința calculatorului și mă opresc. Am pornit cu doi jucători de 77 și din transfer în transfer iată că Satan și Lemieux sunt gata să contribuie la încă un sezon de excepție al panterelor. Singura problemă pe care am întâmpinat-o pentru a realiza aceste două transferuri de senzație a fost navigarea dificilă prin meniu, unde nu se ține cont sub nici o formă de faptul că prefer o sortare a jucătorilor după valoare. O memorare a opțiunii de sortare combinată cu un drag and drop ar fi redus la jumătate timpul petrecut cu schimbările din lotul echipei. Funcția de manager vine în primul rând cu un obiectiv fixat de proprietarul echipei. Acesta diferă în funcție de echipa cu care ai decis să joci. La Panthers, de exemplu, era să calific echipa în playoff și să realizez un profit care să claseze echipa în primele zece din acest punct de vedere. Profilul pe care ți-l alegi la început afectează echipa în moduri diferite, adică primești bonusuri la partea de scouting, marketing ș.a. Pe lângă antrenamente și transferuri, te mai poți ocupa de finanțe și neapărat de upgrade-uri. Aici ai un buget pe care îl folosești cum crezi de cuviință între diferitele departamente care țin de managementul clubului. Pe măsură ce câștigi meciuri mai primești bani și e bine să faci upgrade-uri cât mai repede pentru a îmbunătăți jocul echipei sau situația financiară a clubului. Încă un lucru de care trebuie ținut cont în NHL 2005 este moralul jucătorilor. Acesta e afectat de intensitatea antrenamentelor, minutele jucate, jocul individual și al echipei, de upgrade-uri și, nu în ultimul rând, de rezultatele obținute.


Probleme la stomac?

Începe bătălia

Hocheiul este într-adevăr un joc unde contactele mai dure între jucători sunt un lucrul obișnuit, iar deseori se lasă chiar cu bătăi în toată regula care fac deliciul publicului. Dar parcă în NHL 2005 a fost preluat sistemul defensiv din NFL. Faza de apărare, în concepția calculatorului, înseamnă să ștear-gă gheața cu tine. Rareori este preocupat de o deposedare curată, bodycheck-urile fiind preferate pentru a opri un atac și nu cred că această atitudine este cauzată de faptul că în primul meci am spart un geam cu unu' de la San Jose Sharks. Elementele de judo folosite în exces de AI te împiedică să practici un joc frumos și am ajuns în situația de a face abuz de lovituri de la distanță în locul unui joc de pase elaborat. Ideea e că nu prea poți să joci la spectacol și să te bucuri de ultima găselniță a celor de la EA, Open Ice Control. Ce face de fapt acest OIC? Îți permite să preiei controlul asupra unui jucător, altul decât cel care conduce pucul, să te deplasezi cu el într-o zonă favorabilă, pentru ca apoi să primești pucul și eventual să punctezi. La fel și în faza de apărare, unde poți aduce încă un om, pe lângă cel pe care-l controlai, să te ajute să oprești un atac. Teoretic sună bine și ai impresia că ai mai mult control asupra echipei, însă este destul de greu de pus în practică în condițiile în care AI-ul exersează pe spinarea ta ce-a văzut și el la K1. Și în situațiile de „Face Off" poate fi chemat un om în plus, care te poate ajuta în intențiile tale ofensive sau defensive.


Hmm... ceva e ciudat aici

Feerie pe gheață

În NHL 2005, datorită noului engine folosit, ușurința cu care jucătorii se deplasează pe gheață îl face să crape de invidie până și pe Alexei Yagudin. Dacă patinatorii din NHL ar putea să mai facă și câte un triplu axel, nu știu ce i-ar mai putea opri să nu participe la olimpiadă cu șanse serioase la podiumul patinajului artistic. Dar acest plus în mobilitatea jucătorilor poate e bine venit ținând cont de agresivitatea AI-ului. Bine ar fi fost ca AI-ul să nu sufere de sindromul vacii nebune, iar pe gheață să nu zbori cu atâta dezinvoltură. Din punct de vedere grafic, NHL-ul din acest an arată mai bine și ne putem da seama ușor că cei de la EA s-au străduit să facă jocul să arate cât mai bine. Însă dacă te uiți în tribune te sperii deoarece ai impresia că arena găzduiește în același timp atât meciul de hochei, cât și convenția anuală a gemenilor siamezi. Sunetul reușește să contribuie la atmosfera din timpul jocului, iar melodiile de pe soundtrack pot încânta sau nu, în funcție de preferințele muzicale. Pe mine nu m-au încântat, așa că Das Efx și-au făcut loc în Winamp. Cam așa arată NHL-ul în acest an. În mod cert este loc de mai bine, însă poate fi inclus pe lista jocurilor alese de tine și de prietenii tăi pentru stabilirea supremației în lumea simulatoarele sportive. Totul e să nu degenereze într-o bătaie generală!


Piei, satano! Matei 4:10

■ Rzarectha


Pe asta nu a mirosit-o!


Doar un fault de joc



Titlu	NHL 2005
Gen	Simulator de hochei
Producător	EA Sports
Distribuitor	EA Sports
Ofertant	Best Distribution Tel. 021-345.55.05
Procesor	PIII 800 MHz
Memorie	128 MB RAM
Accelerare 3D	minimum 32 MB
ON-LINE	www.nhl05.com

Grafică	8/10
Sunet	8/10
Gameplay	7/10
Multiplayer	9/10
Storyline	N/A
Impresie	8/10

8



HALF-LIFE 2

Ranga la maturitate

Un joc de anvergura lui Half-Life 2 nu mai are nevoie de nici o introducere. „Iată-l, după ce l-am așteptat atâta timp blablablabla”... Să fim serioși! Știți foarte bine despre ce e vorba și dacă nu, atunci probabil că nici nu vă interesează acest review (da, nu ți-ai ales bine revista, las-o jos!). Mai mult decât atât, o să-l cumpărați și o să îl jucați indiferent dacă vă spunem noi că e bun sau nu. Ce ne rămâne de făcut? Să-l analizăm, să-l disecăm, să-i cotrobăim prin măruntaie și să vă prezentăm concluziile noastre, ca niște profesioniști ce suntem. Puteți să fiți de acord cu noi, să ne înjurați sau, în cel mai rău caz, să ne ignorați. La naiba, puteți să le faceți și pe toate trei deodată, dacă aveți chef! Noi ne punem ochelarii savant pe nas, ne dregem vocea și supunem atenției studiul de caz „Half-Life 2”. Luminile, vă rog!

Fizicool

Paradoxal, unul dintre cele mai „gustate” elemente ale jocului nu are nimic de-a face cu geniile de la Valve. Vorbesc aici despre engine-ul fizic, superbul Havok, care face pe puțin cât trei sferturi din cireașa aia de pe tortul Half-Life 2. Contribuția celor de la Valve la acest engine nu este însă deloc neglijabilă pentru că poți să te trezești cu ditamai minunăția de simulare fizică pe masă și să nu știi ce să faci cu ea. Cum același engine fizic a fost folosit în mai multe jocuri care au ținut capul de afiș în toate topurile posibile (Max Payne 2, Painkiller, Thief III), vă întrebați probabil ce mare brânză? L-am mai văzut, ne-a plăcut, dar hai să-l lăsăm să se odihnească în pace... Ei bine, nu e chiar așa. Aportul celor de la Valve la succesul engine-ului fizic din Half-Life 2 se traduce prin ingeniozitatea modalităților prin care acesta este pus sub lumina reflectoarelor. Folosirea lui ca important element în cadrul unor puzzle-uri (ca de exemplu ridicarea rampei în nivelul cu barca) schimbă întreaga perspectivă asupra modului în care poate fi exploatat un astfel de engine. Cel mai surprinzător lucru rămâne însă modalitatea prin care Valve scoate cel mai mult în evidență capacitățile Havok-ului. Gravity Gun-ul este cu siguranță una dintre cele mai ingenioase arme concepute vreodată într-un univers virtual. Cine s-a gândit că poți să folosești calorifere și dulapuri pe post de armă? În secret, probabil că fiecare dintre noi, dar cei de la Valve sunt cei care ne-au făcut să ne dăm seama de asta. Însă Gravity Gun-ul este doar pretextul perfect și cea mai ușoară (și plăcută) modalitate de a te familiariza cu genialul engine fizic. Subtil, diabolic... meșterilor!



... primește exact ce merită



Comitetul de primire...

Câinele, cel mai uman prieten al bunul... nu... erm...

Half-Life 2 se remarcă prin capacitatea incredibilă de a transforma în personaje remarcabile cele mai neașteptate elemente ale jocului. Și invers. Practic, engine-ul fizic este un personaj, la fel ca și Gravity Gun-ul. Doi prieteni alături de care petreci cele mai frumoase momente din joc. Ceva mai aproape de conceptul de „personaj” este Dog, pe care vă lăsăm să-l cunoașteți de unii singuri. Spunem însă că este probabil cel mai pitoresc personaj din tot jocul, folosit cu cap și care creează scenele cu cea mai mare implicare emoțională din partea jucătorului. Continuăm cu oameni? Nuuu... Continuăm cu alte arme! Puține la număr, asemănătoare cu cele din primul Half-Life, arsenalul iese în evidență doar în două cazuri: Gravity Gun-ul și bomba cu feromoni. Care, ca să vezi!, introduce în joc un alt personaj remarcabil, și anume turma de ant lions. O dată ce ajungi să controlezi acești odată teribili adversari este imposibil să nu se creeze o legătură între tine și „copiii” tăi. Te ascultă, te ajută, se sacrifică pentru tine... cum să nu fii impresionat? În plus, cele mai romantice momente nu le vei petrece alături de Alyx, ci de acești ant lions, curățând o faleză înaltă sub clar de lună și urmărindu-ți „soldații” aruncând în văzduh trupurile inerte ale inamicilor, cu cea mai albastră noapte posibilă în fundal. Și ca să continuăm în aceeași idee, a personajelor surprinzătoare, cel mai impunător dintre toate este, fără îndoială, însăși Citadela. Un monstru ce înghite încetul cu încetul fiecare bucățică din oraș, dă viață propriilor sclavi și controlează totul fără a fi cu adevărat vizibil. Un fel de Big Brother din „1984”-ul lui George Orwell, care distruge mult mai mult decât asfalt și beton.

În comparație, personajele umane sunt fade și mult prea formale. Fata frumoasă și disponibilă, bătrânul prieten, vechile cunoștințe, trădătoarea și personajul negativ depășit de situație fac figurație, iar reacțiile lor sunt, de cele mai multe ori, previzibile.

A bit of people

Dacă am așteptat foarte mult un lucru anume de la Half-Life 2, atunci acesta este cu siguranță un AI mult îmbunătățit față de cel de care am avut parte în shooter-ele realizate până în prezent. Ceea ce am descoperit în Half-Life 2 ne-a lăsat cu sentimente ameste-



Tot rușii sunt baza!



Liniștește-te, o să mori în curând

cate, împărțite în trei tabere principale, după adrisantul lor.

Am vorbi întâi de tabăra oponenților artificiali umani. Sincer, nu am descoperit la aceștia nimic nou, nimic interesant. Aceleași rațe de cauciuc bune de împușcat în iarmaroace cu un pistol cu aer comprimat. Nu tu cine știe ce coordonare, foarte mult script, o lipsă de varietate a armelor și a tipurilor de soldați inamici strigătoare la cer. Pe alocuri, respawning-ul acestor oponenți umani artificiali poate fi considerat ca o stângăcie a producătorilor. Pe scurt, plictiseală.

Altfel stă treaba la camarazii artificiali. Trebuie să o spun, de la Half-Life: Opposing Force și până acum, aceștia au făcut pași importanți către eficacitate, coordonare și credibilitate. De multe ori am avut senzația că suntem împreună cu niște personaje controlate de oameni în carne și oase. Iar la aceasta contribuie rezolvarea cu succes în HL2 a unei dileme ce se pune în astfel de cazuri în fața producătorilor.

Este vorba de faptul că, atunci când ești ajutat de combatanți AI într-o luptă, aceștia trebuie să nu omoare prea mult la inamic, pentru a nu te lăsa fără oponenți pe tine. Pe de altă parte, pasivitatea sau lipsa de eficiență a camarazilor artificiali dă o senzație absolut neplăcută de mucava, de făcătură, de nenatural în contextul jocului. Ei bine, nu știm cum au nimerit-o așa de bine, dar Valve a echilibrat excelent comportamentul camarazilor AI, ceea ce ajută la senzația de realism și la imersiunea firească în joc, fără a te simți stânjenit de convențiile „parametrice" ale acestuia.

Iar dacă totuși, AI-ul camarazilor nu va satisface („Sorry, Gordon!"), există oricând satisfacția sălbatică de a-i folosi ca momeli, dat fiind că AI-ul oponenților (spre lauda lui), nu pare să facă din tine prioritatea numărul unu a grupului.

A bite of ants

Însă, în opinia noastră, cel mai bine realizat AI este cel al creaturilor extraterestre/extradimensionale din Half-Life 2, indiferent dacă au gurile (de foc...) deschise către tine sau către inamic. Am vorbi întâi de „leii furnici" (maaamăă, cum sună ant lion în limba noastră!). Atât ca oponenți, cât și sub forma camarazilor „de feromon", aceștia se comportă exemplar pentru un comportament „de haită". Te simt, te surprind, te ambuscadează, te încercuiesc, nu-ți lasă nici o șansă, decât aceea de a te îndepărta de nisipurile lor. Loviturile lor au precizia și insistența pe care o bănuiești privind un mușuroi de furnici în plină activitate. Este exact ceea ce am așteptat de la AI-ul din Half-Life 2.

Ca parteneri, leii furnici sunt la fel de necruțători, dovedind în plus un excelent pathfinding. Având capacitatea de a zbura și a plana pe distanțe scurte, pot ataca ținte care ție nu îți sunt accesibile – lucru pe care îl fac extraordinar de bine și de credibil. De altfel, designul de nivel pune la lucru capacitatea leilor furnici de zbor și de detecție a oponenților, în câteva situații de luptă care vor rămâne antologice.

A byte of mechanics

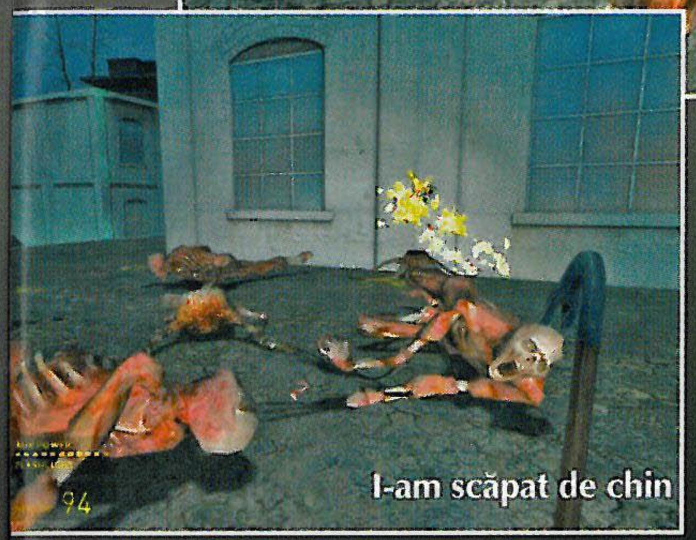
O altă categorie de oponenți artificiali din HL2 o reprezintă biomecanoizii, și anume aparatele de zbor (dropships, gunships), precum și tripozii numiți strider-i. Aici, reușita AI-ului este dată nu atât de inteligența acestuia, cât de, hm, mecanica construcției acestuia. Mobilitatea extraordinară a strider-ilor face ca aceștia să poată observa și acoperi cu foc o suprafață imensă dintr-un nivel. Capacitatea lor de a-și coborî „turela" aproape la nivelul solului sau de a o ridica la câteva etaje înălțime, precum și de a-și roti armele cu o libertate 3D totală, fac din strider-i niște campioni ai AI-ului de shooter, niște creaturi virtuale superbe vizual, dar și niște oponenți cu adevărat provocatori. Salutăm aici inteligența producătorilor care s-au inspirat în proiectarea strider-ilor din tripozii marțieni descriși în romanul „Războiul lumilor" al lui H.G. Wells. Anyway, totdeauna ne-am întrebat cum dracu' se pot deplasa niște creaturi tripode într-un câmp gravitațional normal. Ei, uite că în HL2 și în H.G. Wells se poate...

Alt oponent artificial biomecanic este reprezentat de gunship-uri. La acestea, turela cu capacitatea de rotație 3D completă este la rândul ei o provocare, deoarece permite creaturii să-ți doboare foarte ușor rachetele. De aceea, în Half-Life 2 capacitatea lansatorului de rachete de a ochi cu ajutorul laserului își sporește utilitatea – trebuie să încerci să plimbi racheta cât mai alambicat, pentru a păcăli turela gunship-ului, astfel încât până la urmă să reușești să o aduci la țintă.

Ceea ce am sublinia cu încântare este faptul că mecanica deosebită a acestor doi oponenți, strider-ul și gunship-ul, este o biomecanică, obținută prin hibridarea construcției artificiale cu ceea ce a pus natura într-un fel de insecte. Una dintre reușitele producătorilor este tocmai aceea de a nu lăsa lucrurile numai la nivelul texturilor și al wireframe-ului, ci de a adăuga la ceea ce se poate vedea și mișcările caracteristice unor ființe vii, ale unor insecte stranii, în care momentele de rotație induse de masa anumitor părți ale corpului, de țesuturi, de „mușchi" și de încheieturi determină o dinamică specifică a deplasărilor și mișcărilor. Aceste elemente de realism sunt deja de mult prezente în industria filmului (vezi „Starship Troopers"), dar este bine să le



Ultima modă la pălării


I-am scăpat de chin



Strider-ii sunt ditamai pacostea

Ce înseamnă de fapt Half-Life 2?

Mulți știu, puțini cunosc, dar Half-Life 2 jocul este probabil cel mai puțin important element din ceea ce înseamnă de fapt Half-Life 2. Pe scurt, mai există alte două elemente care se impun în fața jocului propriu-zis, și anume engine-ul Source și rețeaua de distribuție Steam. Se știe că de acum marile firme nu mai produc engine-uri in-house doar pentru a le arăta în cadrul unui singur joc. Fiecare engine cu posibilități este unul pe care producătorii îl vor puternic licențiat. Asta înseamnă că trebuie să faci un engine nemaipomenit, un joc excelent care să-l scoată în evidență, iar apoi să-l vinzi (licențiezi) altor producători interesați. Așadar, Source înseamnă o importantă sursă de venit (virtuală) pentru cei de la Valve. Mă aștept însă ca acesta să fie licențiat în special pentru jocuri online (gen Counter-Strike) din cauza necesității timpilor de încărcare mari și deși, care vor „favoriza" jocurile construite pe hărți medii, care nu se schimbă decât o dată la câteva zeci de minute.

Apoi vine Steam, rețeaua de distribuție online din spatele lui Half-Life 2. De fapt, mulți spun că adevăratul motiv al întârzierii jocului nu a fost furtul codului sursă, ci nevoia de a finisa acest Steam. Asta ca să vă dați seama de importanța lui. Practic, dacă experimentul Steam se va dovedi a fi un succes, vom asista la o revoluție în industria jocurilor. Valve are ocazia să dovedească întregii lumi că un producător nu trebuie să mai depindă de un distribuitor pentru a-și comercializa produsele, iar asta are implicații financiare din cele mai grave. Este foarte posibil să asistăm la începutul sfârșitului pentru distribuitori, așa cum îi știm noi acum. Iar cum distribuitorii sunt cei care învârt cei mai mulți bani în industria jocurilor, vă dați seama că este vorba de un eveniment major și crucial. Dacă pentru distribuitori Steam este o veste foarte proastă, pentru producători (și implicit pentru jucători) ea ar trebui să fie una mai mult decât bună. Lipsa unui intermediar între producător și jucător înseamnă mai mulți bani pentru primul și jocuri de mai mare calitate pentru al doilea.

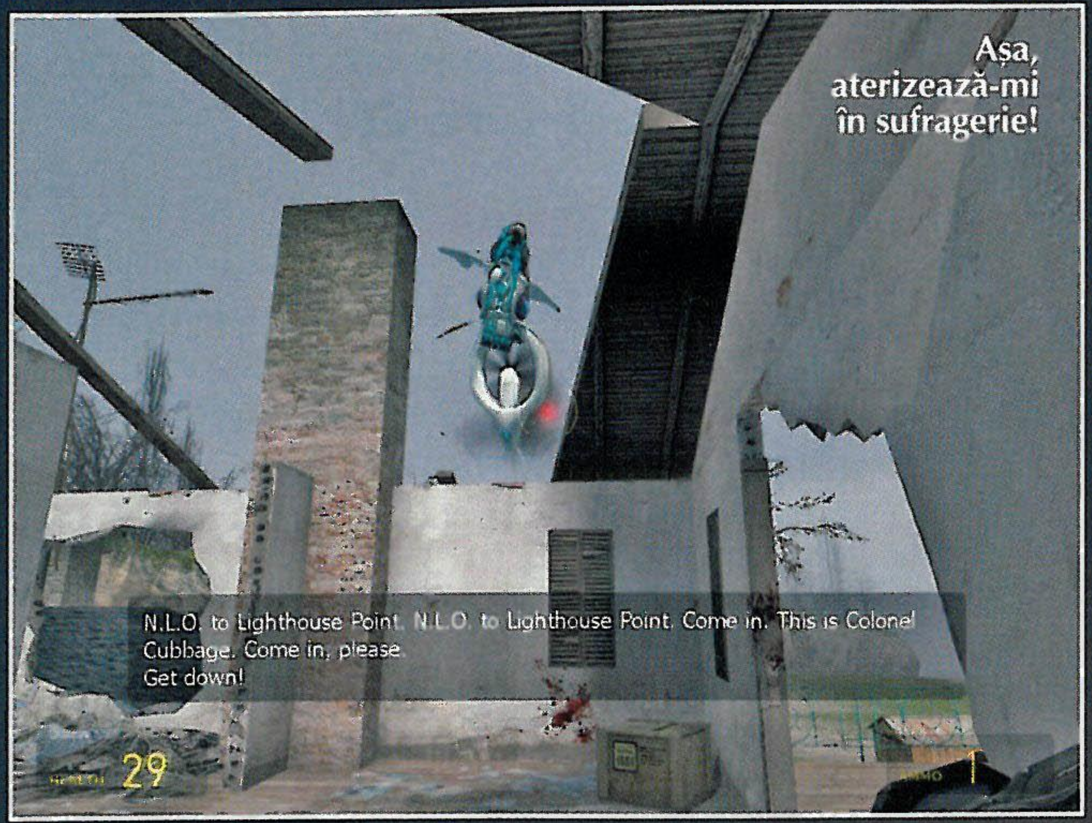
Așadar, Half-Life 2, jocul, este doar o unealtă de promovare a două tehnologii ce au puterea să schimbe modul în care lucrează industria în acest moment. Fiți cu ochii în patru!



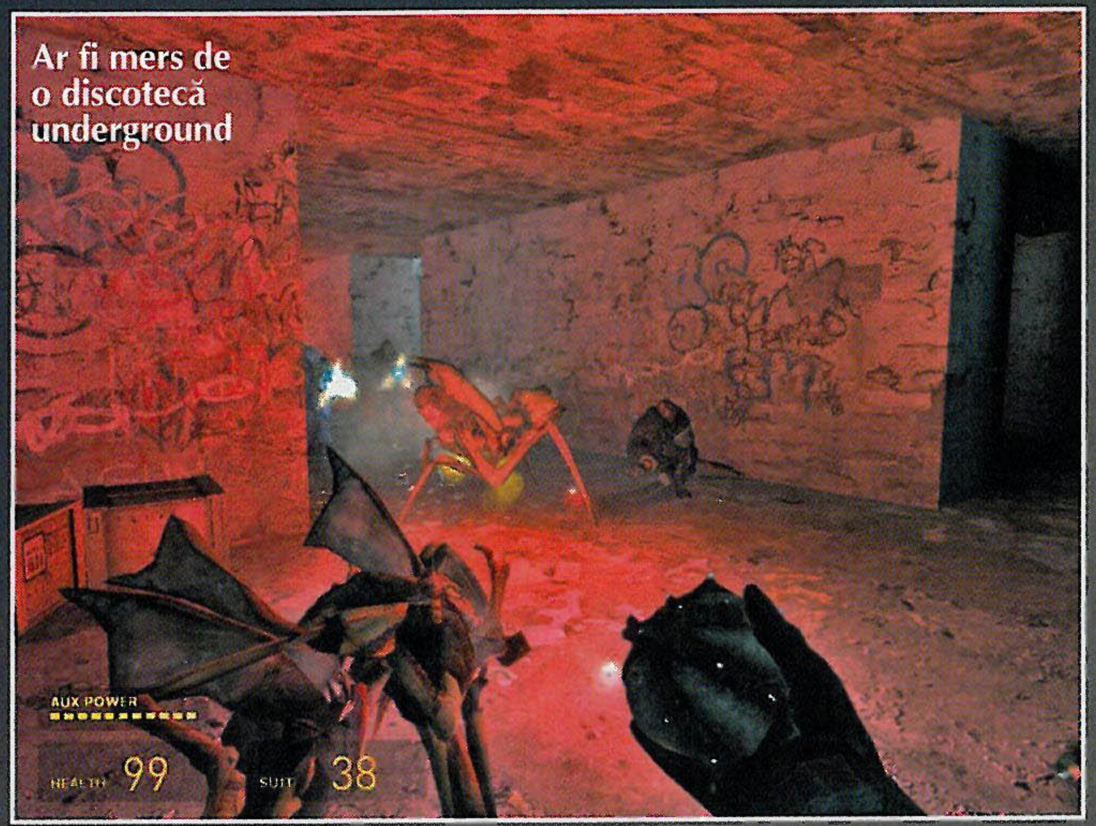








Așa, aterizează-mi în sufragerie!



Ar fi mers de o discotecă underground

vedem pentru prima oară implementate la un asemenea nivel de complexitate într-un joc.

HL2 - Filmul

Întocmai precum în Half-Life, și 2-ul este puternic bazat pe story, pe un scenariu amănunțit. Însă, ceea ce se amplifică în HL2 este maniera cinematografică de a îmbina elementele jocului – dacă primul Half-Life era un action shooter cu script dezvoltat, acum putem vorbi literalmente de filmul jucabil Half-Life 2. În opinia noastră, dacă de Sărbători scoți HL-2-ul prin TV, poți liniștit să îți inviți prietenii la o vizionare cel puțin la fel de pasionantă ca orice LOTR sau Matrix.

Din fericire, producătorii nu au găsit de cuviință să explice în amănunt toate elementele de story. De asemenea, nici nu s-a pus excesiv accentul pe clișeele hollywood-iene, poate cu excepția celui Matrix-ian al Mesia-ului bun la toate în realitatea curentă. Dar, tot ca în primul Matrix, nu se exagerează cu dezvoltarea unei relații a lui Freeman cu personajul feminin. Chestia asta ajută mult la respirabilitatea atmosferei din joc, ce beneficiază de păstrarea aerului impersonal, detașat și degajat al lui Gordon. Lucru la care contribuie din nou și titlurile capitolelor/episoadele din joc...

Ceea ce le reușește foarte bine producătorilor este atmosfera. Inscripții în rusă, carcase de mașini „ex-sovietice" + Trabant, cartiere de blocuri muncitorești, oameni descurajați și umili, apă și mizerie – la toate astea, dacă adaugi și trenurile fantomatice, obții ceva apropiat de „Călăuza" lui Tarkovsky. De altfel, nu de puține ori în joc am avut senzatia că ăsta este viitorul Stalker, nu Half-Life 2. Pur și simplu, totul era prea neaoș „cernobâlic" în HL2, față de imaginarul occidental pe care îl găseam în primul Half-Life.

Există încă o mare asemănare în HL2: cu filmele inspirate din Philip K. Dick. Precum în cărțile psihoticului autor de SF, story-ul nu este întru totul coerent și dezvoltat, există inconsistențe de logică a narațiunii și a motivațiilor personajelor, dar câteva găselnițe geniale întrețesute în materia întregii creații o susțin calitativ și o fac captivantă. Dacă ar fi plouat în Half-Life, iar norii ar fi fost joși, și dacă cele mai multe scene s-ar fi petrecut în obscuritate, aș fi zis că și atmosfera este în totalitate una „cheidichiană".

Rămânem, totuși, cu aerul distopic veritabil, post-apocaliptic, în care evoluează îndeobște personajele lui K. Dick, și în care Gordon Freeman pare să se simtă ca la el acasă, deși este atât de diferit de senzațiile specifice primului Half-Life. Iar distopia este cu atât mai reușită cu cât spre final ți se justifică cele mai negre temeri. În acest scop este folosit un procedeu cinematografic clasic – un travelling prin pântecele Citadelei conturează din câteva tușe sinistre pe sărmanii locuitori-sclavi ai săi.

Și pentru că trebuie și noi să ne dăm cu părerea despre „The End", fără a da cu spoiler-ul în voi, ne exprimăm mulțumirea antihollywoodiană în fața finalului poveștii din joc. Aceeași detașare, același cinism rece, aceeași deschidere spre orice continuare... Același, în afara Timpului, G-Man...

Cu Leftu-n Right

Tot cinematografic vorbind, și sunetul ar trebui să se ridice la înălțimea unei coloane sonore de film, nu? Aici, din păcate, Valve a avut o alegere neinspirată, în opinia noastră. Este vorba despre API-urile, algoritmii folosiți la poziționarea tridimensională a sunetului și la modelarea acustică a mediului (ecouri, reverberație). Valve a preferat să folosească un engine de sunet propriu, ce folosește Rad Game Tools, fără a oferi suport pentru EAX-ul celor de la Creative. Or, EAX 3 este cel mai evoluat astfel de engine de poziționare 3D și modelare acustică, cu o performanță extraordinară în redarea realistă a evenimentelor sonore în mediul virtual din joc.

Engine-ul sonor al Valve este un produs semiamatoricesc, în care vocile unor personaje nu se „deplasează" în spațiu, rămânând în poziție centrală, iar ecourile și reverberația sunt de calitate atât de scăzută că Aureal, Sensaura sau Creative nici măcar la începuturile lor nu sunau așa de prost. Poziționarea 3D a sunetului în căști lasă mult de dorit, la rândul ei.

Singura speranță pentru cei care știu ce înseamnă un sunet bun într-un joc stă în afirmațiile unui oficial Valve, care susținea că se lucrează împreună cu Creative la crearea unui suport pentru EAX. Să-l credem și să sperăm. HL2 merită un sunet impecabil.



Mințind poporul cu monitorul

O viziune cinematografică trebuie, însă, sprijinită și de argumente vizuale pe măsură – iar aici grafica jocului are o contribuție hotărâtoare. Înainte de toate, trebuie să remarcăm culoarea predominantă a luminii în HL2. Este o nuanță ușoară de roșu, ce sporește aerul de înserare, cu impact psihologic cert: te menține într-o stare de nesiguranță, frizează nostalgia și păstrează atenția trează.

Cât despre lucrurile pe care cade această lumină, se poate spune că au o complexitate și un realism ce depind semnificativ de nevoia de a nu consuma excesiv resursele sistemului. Astfel, chestiunile pe care producătorii consideră că-ți vor stărui ochii, acelea sunt realizate la mai mare amănunt – oponenți, camarazi, obiecte ce pot fi manipulate, vehicule, arme și elemente din dispozitivele Combinei.

În rest, nivelul de detaliu și calitate al texturilor variază uneori neplăcut, în chiar același „cadru". Din fericire, producătorii „se scot" prin câteva reușite efecte de transparență și de reflexie – sau prin excelentul desen al anumitor texturi și obiecte – printre care vehiculele ce pot fi folosite de Gordon sunt un bun exemplu. Apoi, apa ni se pare foarte reușită (creând excepțional, printre altele, iluzia refracției). Am spune chiar că apa din Half-Life 2 este mai reușită vizual decât cea din Far Cry și are un rol foarte important în întărirea aerului realist al jocului. Din păcate, proiectilele nu creează valuri, iar împroșcăturile create de impactul cu apa sunt mai degrabă filme de bmp-uri, decât particule simulate; vă amintim aici că apa din Chaser era, sub aceste aspecte, un exemplu demn de urmat.

Și nu este singurul element din Chaser care ar fi priit și în HL2. Mă refer aici la detaliul deosebit al molozului și mizeriei din Chaser (și Far Cry), expediate foarte rapid în HL2, sub simpla formă a unor texturi întinse pe ici, pe colo. Dat fiind detaliul de formă al anumitor structuri/construcții/ruine, se simte neplăcut, ca o lipitură nefirească în context, apariția respectivelor texturi ce reprezintă molozul/mizeria.

De asemenea, efectele de lumină/umbră în timp real nu se aseamănă sub nici o formă cu cele ce pot fi văzute într-un Far Cry sau un Doom 3. Aici se vede clar că avem de-a face cu un engine grafic ce nu este folosit la întreaga sa capacitate – spunem asta tocmai pentru că Source oferă suport pentru iluminare dinamică. Cu toate acestea, lumina/umbra este în general prerenderizată, dar acest lucru este făcut cu suficientă artă pentru a compensa parțial lipsurile în dinamica luminii.

Importantă este, ca în orice joc, iluzia vizuală pe care producătorii reușesc să o inducă privitorului. În Half-Life 2, hotărâtor în crearea iluziei de spațiu mare, de întindere până în depărtări, este designul de nivel (și intervalurile apropiate de „Loading"...). Deși nu este nici pe departe de dimensiunile



Hai cu intestinu' gros!

Multiplayer

Half-Life numărul unu a avut parte de unul dintre cele mai bine realizate module de multiplayer. În plus, același Half-Life a contribuit la apariția unuia dintre cele mai populare jocuri online, Counter-Strike. Era așadar normal să așteptăm cu interes noutățile ce vor fi aduse de Half-Life 2. Dezamăgitor, dar HL2 nu a fost livrat cu un modul de multiplayer adecvat, ci cu noua versiune de Counter-Strike, bazată pe engine-ul Source. Sincer,


Deathmatch cu toaleta... Genial!

am fi dorit să avem parte și de un multiplayer separat pentru HL2, cu hărți și arme specifice. Cei de la Valve au lansat într-un final și o componentă multiplayer, mai exact una bucată hartă pentru deathmatch. Inițiativa este lăudabilă, dar cu o floare nu se face primăvară și nici cu o hartă multiplayer. Sperăm însă ca acesta să fie doar începutul, iar în viitorul apropiat să ne putem bucura de niște meciuri în rețea ca pe vremuri. Când se va întâmpla asta, vom da o notă și multiplayer-ului din Half-Life 2.

Cât despre Counter-Strike: Source, îl vom analiza mai atent într-unul dintre numerele viitoare, dar ce vă putem spune este că, din câte am jucat până acum, pare să fie un vrednic urmaș al fantasticului joc multiplayer.


Buggy-ul...

unuia de Far Cry, un nivel din HL2 pare prin designul său sensibil mai mare decât este în realitate, „mințind" cu succes pe jucător. Iar acest lucru se face fără utilizarea supărătoare a barierelor de diverse feluri și păstrând în permanență o remarcabilă profunzime a câmpului vizual (în accepția fotografică a termenilor).

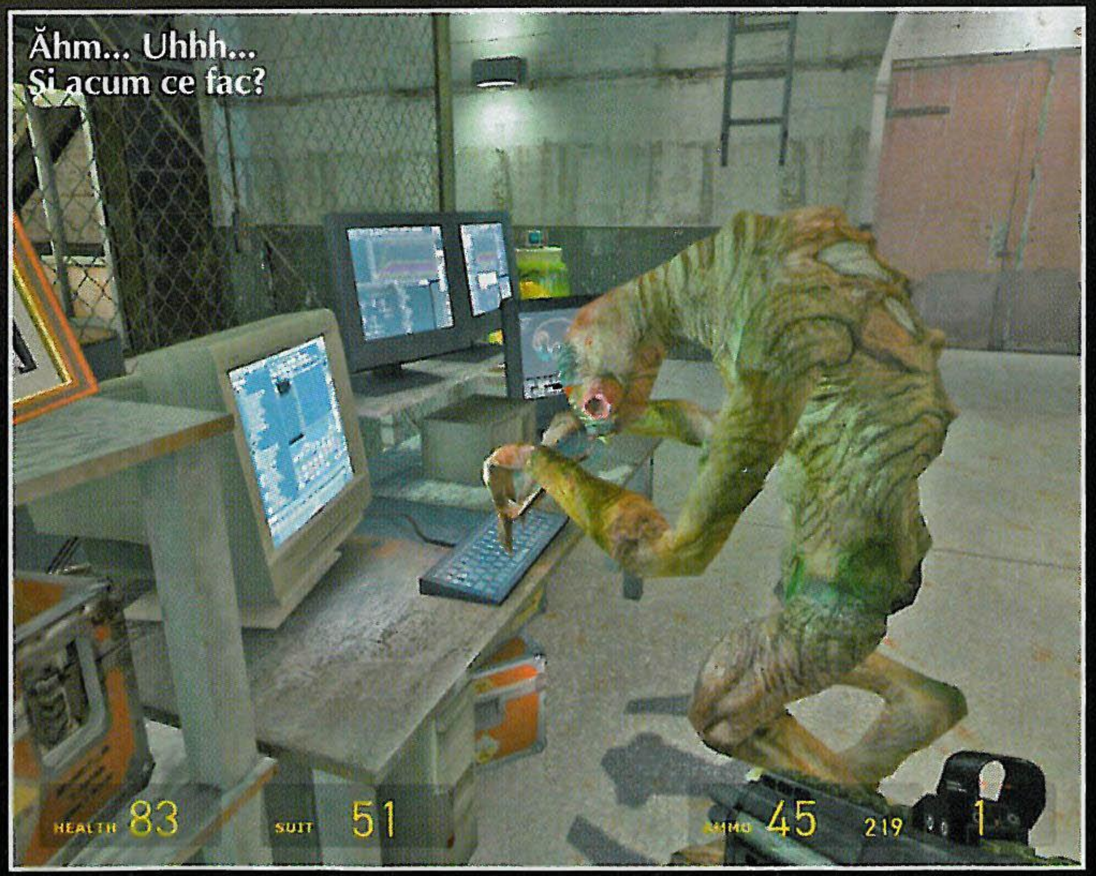
Până la urmă, ceea ce atrage atenția ochiului este bine realizat, iar deosebita și detaliata construcție a anumitor oponenți, precum creaturile biomecanoide, dar și fețele făcute și animate la mare artă, te fac mai puțin dispus să observi minusurile unui engine grafic folosit cu teama de a nu sufoca calculatoarele de putere medie. Care engine reușește, printr-o îmbinare iscusită de compromisuri și excese grafice (cum ar fi complexele „mulțimi" insectoide), să facă ceea ce era mai important: să te surprindă în locurile esențiale și să slujească story-ului și atmosferei, în așa fel încât să te simți acolo, nu doar cu ochii, dar și cu restul ființei tale de jucător.


... și bărcuța

Valve a reușit iluzia vizuală, iar un rol decisiv în această direcție îl are și ergonomia, finisajul jocului sub aspectul consumului de resurse. Sunt locuri și evenimente în joc de o complexitate ce te face să te întrebi cum de totul curge perfect, cum de framerate-ul nu este sub 10 fps? Asta cu condiția să ai destulă memorie (1 GB este suficient), altfel harddisk-ul se va dovedi o piedică în calea uitării faptului că ești într-un joc, și nu în „the real world"...

Cu Valva pe creier

Unele jocuri accentuează prea mult anumite elemente de dificultate și concentrare pe care jucătorul este obligat să le execute pentru a trece mai departe în nivel. Spre exemplu, elemente de platformă, în care precizia săriturilor și coordonarea lor sunt cruciale. Sau puzzle-uri, prea multe și prea grele. Ori respawning-ul constant și excesiv al unor oponenți mult prea capabili. Să vă amintesc și de derapajul excesiv? În general, când este prea mult într-un joc din aceste lucruri care solicită concentrarea permanentă, acesta își pierde caracterul de amuzament, devenind un efort.

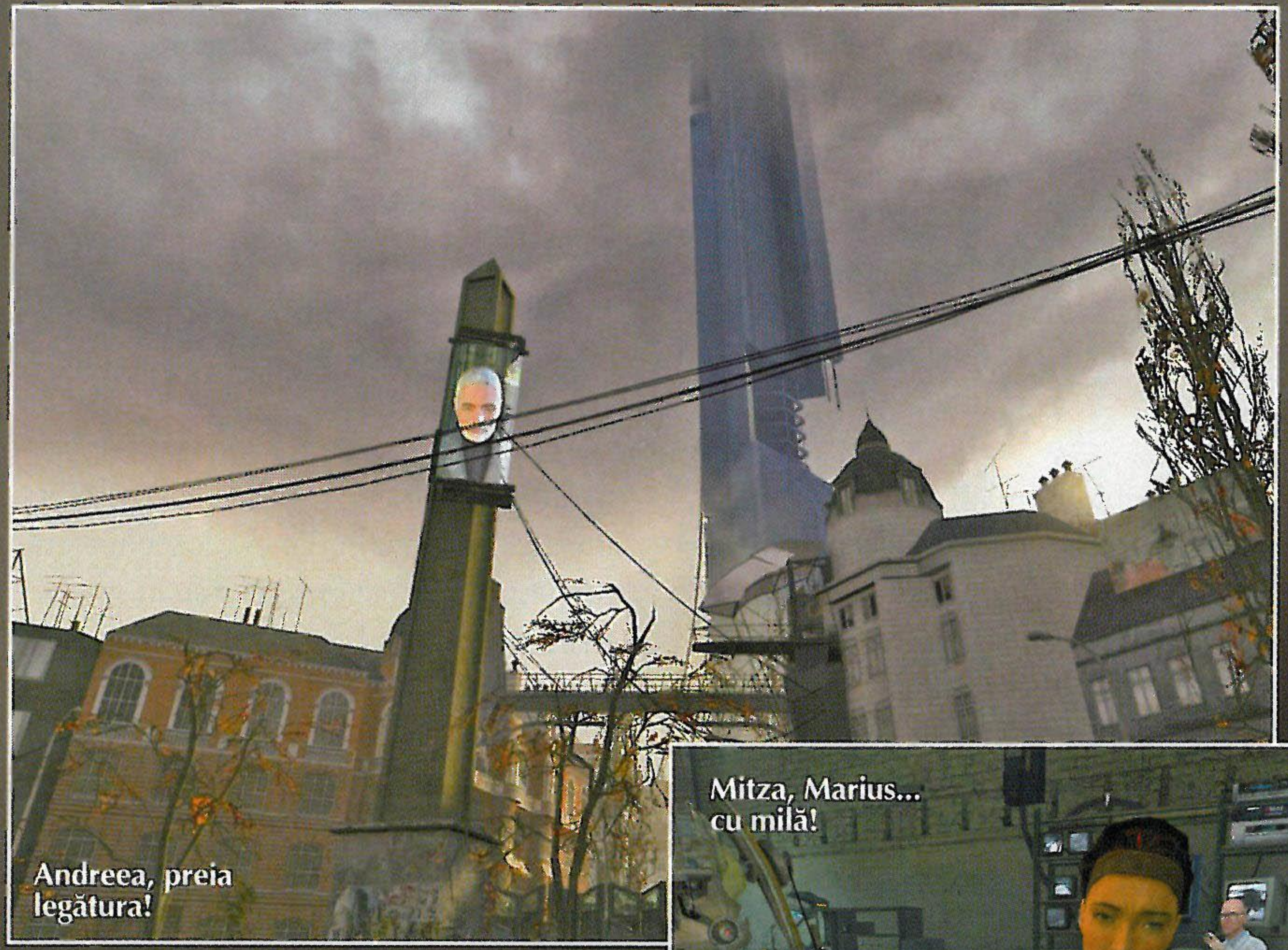

Ăhm... Uhhh... Și acum ce fac?

Ceea ce reușește excepțional Half-Life 2 este să nu insiste. Dacă ceva este greu, poți fi sigur că nu va dura mult. Iar poate că mai departe va fi la fel de greu, dar va fi greu altcumva. Jocul este perfect calculat psihologic pentru a nu deveni obositor în nici un moment, iar prin alternanța elementelor de atenție pe care le presupune din partea noastră, te face să fii absorbit mai departe în acțiune, fără să transpiri sau să ți se umfle venele la tâmple. Un astfel de succes în materie de gameplay este atât de rar, încât merită punctat cu vârf și îndesat. Deși story-ul nu dă pe dinafară de original, iar întorsăturile epice sunt modeste spre inexistente, jocul reușește să te surprindă din loc în loc. Fie că este vorba despre arme aparte, de situații de luptă, vehicule sau de exploatarea inteligentă a engine-ului fizic, jocul te face pe alocuri să ridici o sprânceană și să izbucnești din toată inima: „Uite, mă, ce le-a mai trecut prin cap și ăstora!". Tot spre beneficiul acestei stări de bine vine și faptul că, dacă te realimentezi cu provizii, nu înseamnă obligatoriu că imediat o să-ți sară monștrii în spate (Doom 3 & Co. cetire). De asemenea, dacă în față ai două nișe/cotituri/clădiri/camere/găuri, una în stânga și cealaltă în dreapta, nu vei fi atacat neapărat din amândouă... O anumită asimetrie și imprevizibilitate caracterizează atât script-urile, cât și designul de nivel în HL2, ceea ce ajută mult la gameplay și la plăcerea pură de a juca.

Ca la carte

Am putea fi acuzați, și pe bună dreptate, că acest review al nostru este mai mult o analiză, o disecție publică, un recurs scolastic la manualul de „Game Making". Nu ne vom opune acestei acuzații. Considerăm că suntem în fața unei situații cu totul speciale, a sequel-ului cel mai așteptat al unui joc clasic (cu toții considerăm primul Half-Life ca fiind „mai fondator" decât alte titluri ale genului action shooter). Or, într-un asemenea moment, nu ne permitem să trecem peste amănunte sau să gândim numai în termeni simpliști, la maniera: „Dom'le, este o mare revoluție, o revelație, cum am așteptat cu toții, sau e un rateu fotogenic?".

Părerea noastră, după cântărirea tuturor celor expuse mai sus, este că nu ne aflăm în fața unei revoluții, care rupe cine știe ce bariere. Mai degrabă, am spune că ne aflăm, pur și simplu, în fața unui joc bine făcut. Dar un joc bine făcut este un lucru atât de rar în zilele noastre, încât aproape că devine o revoluție. Suntem atât de obișnuiți să facem comparații între jocuri doar pe alocuri bine făcute sau care iau fața numai prin anumite elemente, încât am uitat cât de importantă este rotunjimea, completitudinea, construcția echilibrată a unui joc. Iar în măsura în care ne face să descoperim lucruri „la mintea cocoșului", dar esențiale, pe care cu toții le-am îngropat în memoria gamerească colectivă, da, Half-Life 2 este și o revelație!


Andreea, preia legătura!

Repetăm: chiar dacă nu este marele revoluționar al industriei de profil, Half-Life 2 o îmbogățește prin aceea că arată clar, evident, cu bun simț, cum este UN JOC BINE FĂCUT. Prin aceasta Half-Life 2 scrie din nou istorie, devine piatră de hotar și titlu de luat aminte pentru toți producătorii, în veacul vecilor.

Mai rămâne ca Valve să dea faliment ca Looking Glass Studios (creatorii seriei Thief) și cu certitudine nimeni nu va mai încerca să producă jocuri bine făcute... Uh, ferească!... Glumeam. Deci, mult noroc, Steam!

■ **Marius Ghinea & Mitza**

Follow Freeman!

Unul dintre beneficiile importante pe care mi se pare că îl aduce Half-Life 2 comunității jucătorilor este așezarea ștachetei foarte sus. Deja după Far Cry ștacheta era sus de tot, dar HL2 a reușit să o mai ridice cu câteva degete. Cum în lumea jocurilor există un dezvoltat obicei al imitației, al clonării titlurilor de succes, noi nu vom avea decât de câștigat. Să tot joci o clonă de Half-Life 2! Cu grafică, cu fizică, cu ergonomie precum ale HL2... Ba poate chiar se va declanșa o frenezie a inventării de arme noi, de modalități de luptă nemaiauzite până acum. Eu mă aștept la orice, după bătaia cu calorifere smulse din perete din Half-Life 2...

De aceea, nu pot să nu trasez o linie ce marchează evoluția recentă în FPS-ul contemporan (sic!): Chaser – Far Cry – Half-Life 2. Este vorba despre o curbă vădit ascendentă, ce demonstrează că shooter-ul încă mai poate, și poate în afara subiectelor de război, prea mult tăbăcite deja. Iar în maximul acestei curbe, aștept cu sufletul la gură să se așeze suveran încă un titlu dorit de mine precum Half-Life 2. Este vorba de Stalker.

■ **Marius Ghinea**

Titlu	Half-Life 2
Gen	FPS
Producător	Valve Software
Distribuitor	Vivendi Universal Games
Ofertant	Best Distribution Tel. 021-345.55.05
Procesor	PIV 1,2 GHz
Memorie	256 MB RAM
Accelerare 3D	minimum 32 MB
ON-LINE	www.halflife2.net

DEMO IMAGINI WALLPAPER FILM PATCH MOD

Grafică	**10/10**
Sunet	**8/10**
Gameplay	**9/10**
Multiplayer	**N/A**
Storyline	**8/10**
Impresie	**10/10**

9


Mitza, Marius... cu milă!

O altfel de evoluție

Half-Life 2 nu este cel mai bun realizat vreodată. Punct. Nu revoluționează genul, dar introduce destule elemente inovatoare care să-l ajute să evolueze. Este un FPS solid, extrem de plăcut, dar care reușește să „lâncezească" deranjant de mult în anumite momente, pornind de la mult prea lungile sesiuni de condus buggy-ul sau bărcuța (care m-au pus în situația să mă întreb dacă am în față un FPS sau un simulator de condus... mediocru făcut, apropo) până la timpii de încărcare exasperanți de mari și deși, care îți taie elanul în cel mai sadic mod posibil. Din punct de vedere grafic, deși un pic știrbit de Far Cry, jocul se ridică probabil peste așteptările mele.

Pot să vă spun că jocul m-a impresionat mai mult decât aș fi crezut sau să vă torn o pagină despre lucrurile care m-au deranjat, însă asta nu contează. Ce contează este faptul că Half-Life 2 reușește să se afirme ca un punct de referință în istoria jocurilor, dacă nu prin jocul propriu-zis, atunci măcar prin tehnologiile care stau în spatele lui.

■ **Mitza**

Sid Meier's Pirates!

Dubios pirateria creştea...

Cu semnul exclamării! Așa, ca să vă intre-n cap că pirateria nu e pentru panseluțe. Pe mare trebuie să ai curaj, determinare și, dacă este posibil, un echipaj numeros și o navă cu câteva zeci de tunuri. Caz în care se poate sări liniștit peste primele două cerințe. Mulțumită amiralului Sid Meier, unicul și adevăratul Kiwi Legendaru', copilul nelegitim al lui Henry Morgan, a încălecat pe un bidiviu cu pânze și a pornit să cutreiere mările în lung și-n lat în căutarea aventurii. De fapt, uitați aventura. Bogăția e mai sfântă. Și tinerele domnișoare. Și luptele prin taverne. Și aventura. De fapt, nu. Moarte spaniolilor!!!!! Forza Jolly Roger!!! Pe ei, pirații mei!!! Omorâți-i până se predau. Predați-i să-i omorâm. Avast, matey!

Piraterie, vis de licean

Când eram mic, doream să ajung pirat. Am crescut puțin mai mare și mi-am schimbat opțiunea. Voiam să devin căpitan de pirați, nu un amărât care să șteargă puntea de sânge. Nu am ajuns căpitan de pirați, ci student la Politehnică. Tot una, mi-am zis. Înconjurat de tovarăși credincioși am navigat printre tranzistori, am abordat osciloscoape grămadă și ne-am duelat cu stăpânirea de patru ori pe an. Totuși, în ciuda cârmaciului, un bătrân lup de mare, am naufragiat prin anul trei. Așa că am revenit la visele copilăriei. Vise color de 6500 PPI (Pirates Per Inch). Terente, piratul Deltei, a murit, așa că viața reală nu mi-a oferit șanse mari de reușită și, ca urmare, am apelat la prietenul meu, Sid Meier,



Mi-a cerut un foc...

vânzător de vise și tatăl unui mai vechi prieten de-al meu, pe nume Pirates!, alături de care mi-am petrecut multe și minunate zile, nopți și teze. Acum e timpul să repet experiența.





Banzaaaaaai!!!

Tom Sawyer Pirat

În momentul în care mi-am pus mâinile tremurânde pe cele două CD-uri ale jocului, m-am simțit un mic Tom Sawyer (vă amintiți pasiunea lui pentru pirați) care tocmai a „rechiziționat" o plută. Am așteptat finalul instalării fluierând încetișor o doină de piraterie în timp ce dezmierdam un mic portret al lui Anne Bonney. Am dat un clic pe executabilul jocului cu aceeași sete cu care Sir Francis Drake străpungea pieptul unui căpitan spaniol. Intro-ul s-a derulat prin fața ochilor mei, iar eu eram mai bucuros decât L'Olonnais în fața unui sipet plin cu giuvaiericale. Tânărul pirat aspirant lua masa în sânul familiei. Atmosferă caldă, familială, veselie cât cuprinde. Un important transport dinspre Indii avea să rezolve problemele financiare ale familiei. Viitorul se anunța a fi unul banal de luminos și liniștit. Ușa se clatină din țâțâni, iar marchizul Montalban intră ca o furtună în salonaș, însoțit de câțiva gealați. O luptă scurtă a pus capăt planurilor, iar tânărul a reușit să scape ca prin urechile acului (sau ca prin garda floretei). Din păcate, întreaga familie se afla în puterea infamului marchiz. În timp ce viața rubedeniilor tocmai se încheia, mezinul familiei tocmai și-o începea. Doar avea o familie de salvat, ce nevoia! În acel moment am simțit că e musai să intru în pielea acelui tânăr oropsit de soartă și să-l ajut să-și ducă misiunea la bun sfârșit...

Corsar, da' bun...

Sunt întâmpinat de reprezentanții celor patru mari puteri. Spaniolii mă îmbie cu mirodenii și aur din India. Nu, mulțumesc. Vorbiți cam ciudat. Un francez mustăcios îmi face provocator cu ochiul. Nu mă culc cu tine chiar dacă mă faci amiral. Pa! Olandezul îmi face semn cu o lalea. Nu primesc flori de la necunoscuți, găsiți-vă alt hipiot, eu mă dau de partea englezilor. Mari oameni, mari caractere. Semnez contractul, și iacătă-mă, un corsar tânăr, la comanda primei mele nave. Cea mai mică dintre cele șaisprezece clase existente, dar e a mea. O pot controla ușor (trei-patru taste, cât să miroasă puțin a consolă) și o pot modifica puțin în șantierele navale de prin alte orașe. Fără prea multe explicații, sunt aruncat pe mare. Adevărat mare. Sute de colonii, orașe, abații, sate indiene, tot ce-mi dorește sufletelul. Spaniolii se războiesc cu englezii, francezii sunt pe cale să dea buzna peste olandezi, un adevărat balamuc. Bine (sau rău, nici eu nu mai știu) că lucrurile se mai schimbă o dată cu trecerea anilor. Păcile se vor încheia în jurul meu, iar eu, dacă nu fac ceva, s-ar putea să-mi pierd pâinea în urma unei păci premature cu spaniolii. Galioanele spaniole încărcate cu comori sunt o pradă bogată, iar o pace înseamnă un adio spus iureșurilor cu ibericii.

Încet, încet, reușesc să îmi strâng o flotă, cu gândul că numărul contează. Nici pe departe. În luptă intră doar nava amiral (slavă Domnului Sid Meier că pot s-o aleg eu), restul stau și fac galerie. Urât, dar îmi ușurează viața.



Mulțumesc echipajului meu, fără de care n-aș fi reușit să ajung în vârf!

Tunul. Un rău necesar

Un vechi proverb pirateresc spunea „Nu contează cât de lung e tunul, important e la care capăt te afli". Nici nu vă închipuiți cât adevăr zace în aceste cuvinte. În scurta mea viață de pirat, am încercat pe cât mi-a stat în puteri să-mi țin oamenii la capătul cu fitil. Și să mă asigur că au torțe din belșug. Treaba mea era să-mi cârmesc corabia cu măiestrie. Lucru ușurel, nimic savant. Tastele direcționale sau mausul. La fel de ușor îmi puteam struni tunarii. Odată nava aflată în poziție de tragere, un ordin clar, o tastă apăsată ușor și iadul se dezlănțuia. Ghiulelele zburau direct la țintă, dușmanul rămânea fără tunuri. Deși abordajul părea a fi următorul pas, un galion de război cu un echipaj de câteva sute de suflete nu e ușor de înfrânt. La ordinul meu (aceeași ușoară acționare a unei simple taste), tunarii și-au încărcat tunurile cu șrapnel (am fost foarte inspirat când mi-am dotat nava cu așa ceva într-un port), iar când adversarul a intrat în bătaia tunurilor, a fost o problemă de câteva secunde ca echipajul lui să fie redus la un sfert. Restul a fost floare la ureche. Demoralizat, dușmanul s-a predat, iar eu am evitat o luptă corp la corp cu fiorosul căpitan.

Un tunar priceput e lucru mare, așa că nu am ezitat când, în urma unui abordaj încheiat cu succes, un bătrân meșter și-a oferit serviciile. Nu am regretat, căci, sub stricta lui supraveghere, tunurile se încărcau mai rapid. În timp ce urlam ordine în stânga și în dreapta,



Stânga unu', dreapta doi, c-așa-i balul pe la noi



Infamul Kiwi, teroarea celor șapte mări...

meșterul dulgher capturat în urmă cu o lună avea grijă ca stricăciunile suferite de „iubita" mea să nu se dovedească fatale.

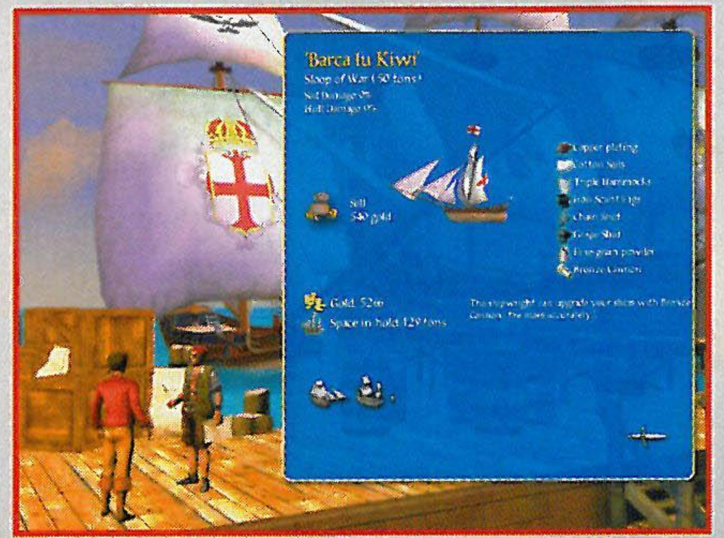
Au existat cazuri în care nu mi-am permis să stric bunătate de corabie. Ajutat de o navă rapidă și de priceperea mea în mânuirea săbiei, am trecut direct la abordaj. Am fost surprins să văd că lupii mei de mare nu pun osul la treabă și eu trebuie să fac toată treaba. Pentru posteritate, mi-am notat în jurnalul de bord cum decurg ostilitățile. 12:30 – Abordaj. 12:35 – Duel cu un căpitan spaniol. 12:36 – Căpitan spaniol peste bord (așa rapid??). 12:36 – Galionul cu 300 de marinari la bord e în mâna mea. 12:37 – Jaf. Să nu vă mirați dacă o să aflați că în primele momente din cariera mea de pirat l-am înfrânt pe Henry Morgan, cel mai bine cotat pirat al Caraibelor. Nu credeam că a fi pirat e un lucru atât de ușor. Mult prea ușor.

Un pirat atât de simplu, la o vorbă stă în port

După zile întregi pe mare, e timpul să acostez în cel mai apropiat port. Portul e centrul micului meu univers. O vizită la taverna locală îmi completează echipajul. Dacă am noroc, poate hangiul știe pe unde se învârte dușmanul meu de moarte, marchizul. De la o hangiță oacheșă aflu detalii despre un galion spaniol încărcat cu aur ce tocmai se întoarce din Indii. Bun așa. Înainte să plec, schimb o vorbă cu personajul misterios din spatele tavernei. Întotdeauna are ceva folositor mie, fie că este vorba de o informație despre familia pierdută, cadouri pentru fetele de guvernatori sau diverse unelte ce-mi fac viața mai ușoară. Mai rămân să beau o stacană de vin, iar mai apoi mă îndrept hotărât spre casa guvernatorului. Acolo, dacă faima mea a ajuns până la urechile reginei, mă așteaptă o promovare, o tânără domnișoară și, probabil, o invitație la bal. După un schimb de politețuri cu viitorul tată socru, e timpul să mă ocup de afaceri. Negustorul local abia așteaptă să mă cunoască. Eu abia aștept să-i cunosc marfa. Galionul burdușit cu mirodenii este gata de plecare spre una dintre coloniile engleze. Între timp, meșterul dulgher îmi repară nava, căci drumul spre englezi este înțesat cu nelegiuiți care abia așteaptă să pună mâna pe mine. În plus, am nevoie de o bărcuță rapidă dacă vreau să-l prind pe nenorocitul care mi-a răpit familia.

... și Piratul învelea prada în staniol

Iată adevărata motivație. Banul. Ochiul dracului, prietenul cel mai bun al piratului, dublonul spaniol este scopul suprem. La început, mi-am încercat norocul cu negoț. Cumpăr ieftin, vând scump, vorba marelui mogul al afacerilor, Gigi Becali. Slabă recoltă. Nimeni nu-ți vinde nave, trebuie să le smulgi din mâna proprietarului, iar cufărul se umple nespus de greu din comerț. După doi-trei ani pe mare, echipajul capătă curaj, își cere partea și pleacă cu ea, lăsându-mă cu o nava amiral și cu mai puțin de jumătate din avere. În doi-trei ani de-abia pun deoparte o sumă pentru școala copiilor, de unde să le mai dau și lor? Așa că tot pirateria, săraca, e ultima soluție, iar navele încărcate cu comori ale spaniolilor sunt calea cea mai scurtă către o pensie grasă și o bătrânețe de lux și trândăvie. Între două abordaje, un moșuleț îmi vinde o bucățică din harta unei comori. Când voi pune mâna pe restul, o să vedeți voi cum întorc banii cu lopata. Până una alta, guvernatorul



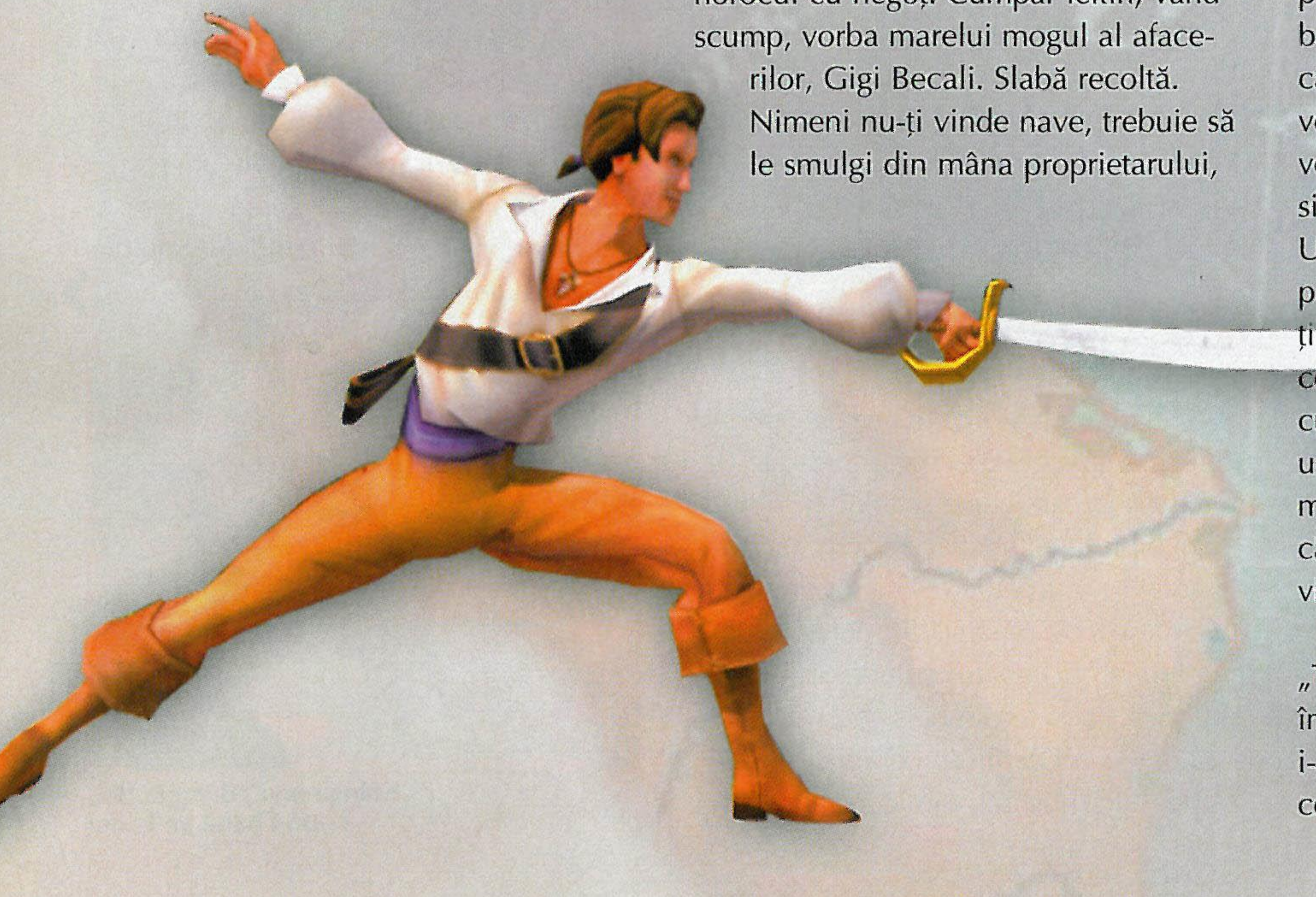
Eh! O coajă de nucă...

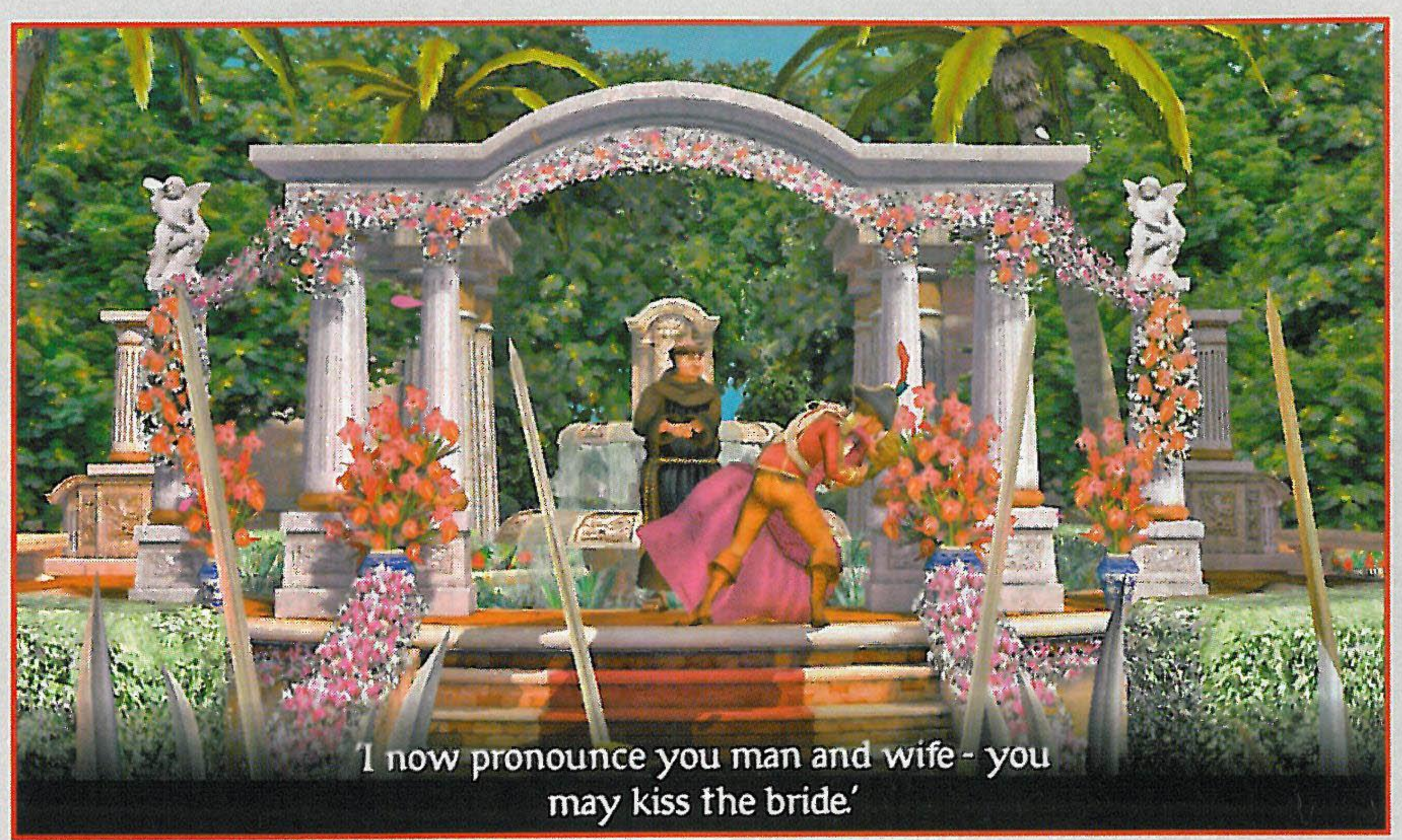
m-a rugat să prind un spion. Recompensa e grasă, așa că mă duc să-l înșfac.

Dansul, dansul, e normal la vârsta mea

La ce sunt bune bogățiile dacă nu poți să le împarți decât cu echipajul, acea adunătură pestriță de bărboși? Odată și-odată tot va trebui să mă așez la casa mea. O fiică de guvernator e o partidă bună. Și nu există o metodă mai bună de a câștiga inima unei femei decât dansul. Dansează cu o femeie și-i vei câștiga admirația. Dansează bine și-i vei câștiga inima. Dansul este la fel de simplu precum cârmitul unei corăbii. Un ochi ager și degete îndeajuns de rapide încât să urmeze întocmai instrucțiunile tinerei domnișoare sunt tot ceea ce trebuie. Îndemânarea este răsplătită cu o informație prețioasă sau, poate, cu un cadou folositor oricărui pirat. O cămașă de mătase ce nu stingherește mișcările poate însemna diferența dintre viață și moarte într-un duel.

Bunicul, un om liniștit, îmi spunea: „Teteo, oferă-i cadouri și va fi a ta". Am îmbrăcat-o în aur, i-am adus rubine și i-am umplut degetele cu diamante. Tot ce-am scos de la ea a fost o informație



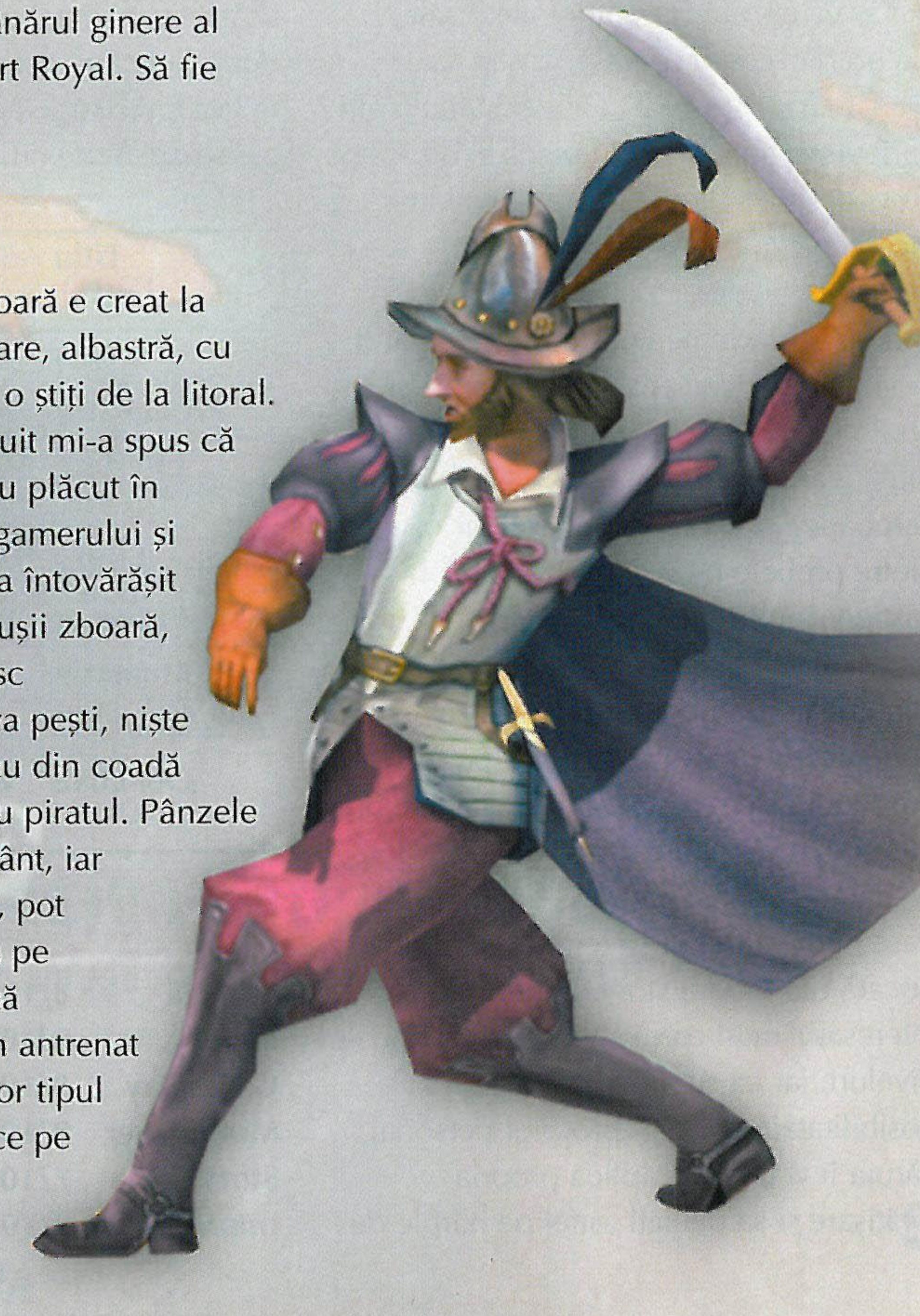


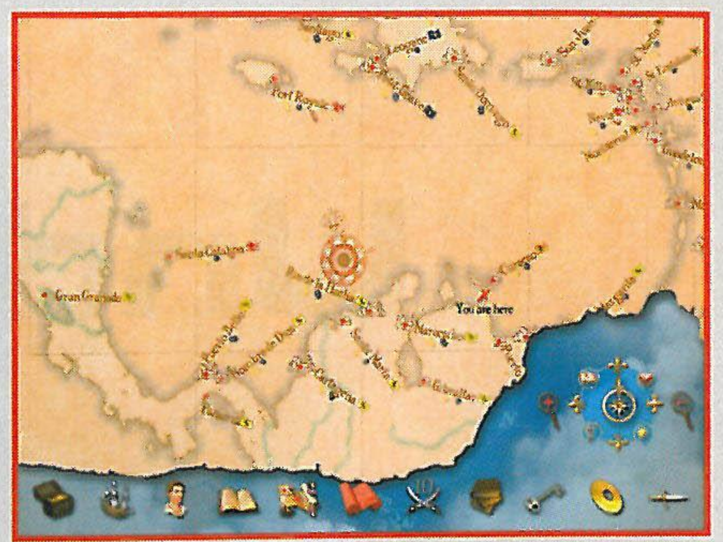
Pot s-o sărute și ei? Au săbii, să știi...

repetată la nesfârșit. Oi fi greșit cu ceva, ia s-o mai dansez o dată. La fel. Supărat, plec pe mare și-mi descarc nervii pe primul Sloop olandez ce-mi iese în cale. La întoarcere, fata, cu ochii în lacrimi, mă anunță că logodnicul ei tocmai m-a provocat la duel. Îl căsăpesc pe nenorocit, mă pricopsesc cu un ochean (mulțumesc, domnișoară) și plec cu poftele nesatisfăcute. Cu ocazia următoarei escale aflu cu stupoare că doamna inimii mele a fost răpită de Căpitanul Mendoza, fie iertat că trăiește. Încalec pe punte și pornesc în căutarea infamului Mendoza. După lungi peregrinări, Mendoza sfârșește în burta unui rechin, iar eu ajung tânărul ginere al guvernatorului din Port Royal. Să fie într-un ceas bun!

Toți pixelii sus!

Tot ce mă înconjoară e creat la mare artă. Marea e mare, albastră, cu valuri molcome, cum o știți de la litoral. Un bătrân călugăr iezuit mi-a spus că shader-ul este un lucru plăcut în ochii Domnului și ai gamerului și de aceea Sid Meier s-a întovărășit cu el. Pe mare pescărușii zboară, norii de furtună plutesc amenințători, iar câțiva pești, niște poligoane cu ochi, dau din coadă fericiți de întâlnirea cu piratul. Pânzele corăbiei se umflă în vânt, iar dacă sunt foarte atent, pot observa un mic desen pe fanionul fregatei ce mă urmărește. Un căpitan antrenat va putea identifica ușor tipul navei care tocmai trece pe lângă el, deoarece diferențele sunt vizibile cu ochiul liber. Îmi place să privesc bătăliile navale de aproape. Numai așa îmi pot admira nava în toată splendoarea ei sau pot tremura de frică atunci când văd tunurile adversarului îndreptate spre mine. Teama îmi trece când pânzele corăbiei vrăjmașe sunt sfâșiate de ghiulelele cu lanț sau când niște omuleți de câțiva pixeli zboară peste bord. Un sfat pentru viitorii căpitani. Mare atenție cum o atacați deoarece în bătălie nu sunteți puși cum dă Dumnezeu, ci se păstrează pozițiile din momentul inițierii atacului. Să începeți o bătălie cu vânt în prova e o greșeală ce vă poate costa viața.




... și mai e încă pe atât...

Piratu' lu' bunica! Hai maică la masă că se răcește ciorba!!

Ce oameni, dom'le. Nu te-ar lăsa să fii pirat nici de-ai naibii. Tre' să fug. Un pirat flămând e un pirat mort. Înainte să plec, vă anunț că nava nu e singurul lucru dezvăluit ochilor voștri. Duelurile se desfășoară într-un decor decent 3D, dar cu o interacțiune scăzută. La fel stă treaba cu balurile și vizitele repetate primite de guvernator și/sau cârciumă. Singurele momente când aveți puțin mai mult control asupra situației sunt asediile orașelor, momente în care Pirates! se transformă într-un veritabil TBS cu o grafică nu prea pretențioasă, privit de undeva de sus. În mod identic sunt realizate micile expediții de recunoaștere sau de săpat după comori...

Cu greu m-am lăsat convins să-mi părăsesc corabia și să schimb floreta cu o peniță, dar cineva trebuie să vă convingă să încercați și voi viața de pirat. E simplă, dar plină de satisfacții. Mai ales când în boxe răsună muzica aia piraterească, iar clinchetul săbiilor vă aduce doi polițiști la ușă...

■ cioLAN

Titlu	Sid Meier's Pirates!
Gen	Strategie
Producător	Firaxis Games
Distribuitor	Atari
Ofertant	Best Distribution Tel. 021-345.55.05
Procesor	PIII 1 GHz
Memorie	256 MB RAM
Accelerare 3D	32 MB (Hardware T&L)
ON-LINE	www.pirates-game.com

DEMO IMAGINI WALLPAPER FILM PATCH MOD

Grafică	8/10
Sunet	9/10
Gameplay	9/10
Multiplayer	N/A
Storyline	8/10
Impresie	10/10

8,8

Tony Hawk's Underground 2

Cu placa pe garduri

Diferențele dintre primul și al doilea joc al seriei sunt nesemnificative. Din păcate, n-am reușit să joc prea mult din Tony Hawk's Underground, însă am pierdut o groază de timp cu degetele îmbârligate pe tastatură în compania lui Tony Hawk's Pro Skater 4. M-am distrat de minune, însă curând am renunțat să-l mai joc. Nu de alta, dar riscam să mă trezesc într-o bună zi cu degetele paralizate. Jocul, produs de Neversoft și excelent portat pe PC de către cei de la Beenox, continuă seria de succese pe care le-a înregistrat seria Tony Hawk de-a lungul timpului. Jocul în sine nu reprezintă o evoluție față de celelalte titluri ale seriei, însă prin gameplay-ul demențial pe care îl oferă reușește să fie la fel de distractiv.

Story Mode și alte bunătăți

În modul story jucătorul intră în pielea unui tânăr și neliniștit skater de cartier ocupat să frece toată ziulica placajul prin parcuri. Nimic deosebit până aici. Într-una din zile însă, micul skater de ocazie este luat cu japca din fața blocului de către doi indivizi mascați. Aceștia îl aruncă fără menajamente într-o dubă neagră ce demarează imediat în trombă. Ajuns la destinație, constată cu surprindere că nu este singurul skater răpit. Surpriza capătă proporții când află identitatea răpitorilor. Uau! Este însuși marele Tony Hawk acompaniat de Jackass-ul Bam Margera! Cei doi adevărați plănuiesc să alcătuiască două echipe de skateri și să concureze unul împotriva celuilalt într-o competiție intitulată sugestiv World Destruction Tour. Eroul nostru pică, așa cum era de așteptat, în echipa lui Tony, însă înainte de a intra în competiție va trebui să-i demonstreze marelui campion că știe meserie. În acest sens, Tony i-a pus la dispoziție un parc special amenajat cu rampe, bârne, un mic număr de obstacole improvizate și câțiva dintre cei mai dovediți skateri profesioniști ca să-l ajute cu sfaturi prețioase. După acest antrenament, micul skater va porni în aventura vieții sale, alături de vedete ca Jesse James, Wee-Man, Steve „Steve-O" Glover și mulți alți periculoși. Înarmat cu o placă și un spray cu vopsea, va teroriza capitalele lumii încercând să câștige cât mai multe puncte în favoarea propriei echipe, vandalizând domeniul public și băgând groaza în pensionari. Lupta împotriva unui nefericit imobilizat în scaunul cu rotile, vandalizarea statuilor și salturile acrobatice peste clădiri sunt doar câteva dintre probele pe care va trebui să le câștige. Fanii seriei vor fi extrem de încântați să regăsească modul clasic, în care jucătorului i se oferă șansa să concureze contra-cronometru pe traseele din modul story sau pe hărți reciclate din jocuri mai vechi ale seriei. Partea neplăcută este că pentru a debloca trasee noi va trebui să terminați o bună bucată din modul story. Pentru cei interesați, jocul oferă și un editor de niveluri, iar ca supliment vi se dă posibilitatea să creați propriul personaj, căruia îi veți putea aplica propria înfățișare și să defilați astfel pe hărțile de multiplayer. Dacă aveți ce arăta, bineînțeles: un ochi, o ureche, everything the body needs.



Mersul pe jos e pentru babe



Mai sus! Mai sus! Ieeeeeee!!!

Get ready to Rock!

Din punct de vedere vizual, jocul arată destul de bine, producătorul folosind în acest sens același engine grafic. Texturile nu sunt foarte detaliate, însă locațiile excelent realizate nu vă vor da ocazia să observați acest aspect. În schimb, coloana sonoră este excelentă și se asortează perfect cu plimbatul pe garduri și salturile de la un bloc la altul. Dacă într-adevăr Frank Sinatra sau Johny Cash vă fac probleme, puteți foarte bine să le închideți pliscul și să vă vedeți de treabă. Gameplay-ul este, de asemenea, surprinzător de bun. Combo-urile pot fi executate ușor după o scurtă perioadă de acomodare, însă recomand folosirea unui gamepad în locul tastaturii dacă vreți să mai folosiți degetele la scris. În concluzie, THUG2 este un joc distractiv, numai bun să vă relaxați între două examene sau să vă spargeți în figuri în fața amicilor, cu condiția să folosiți un gamepad. Skate on, dudes!

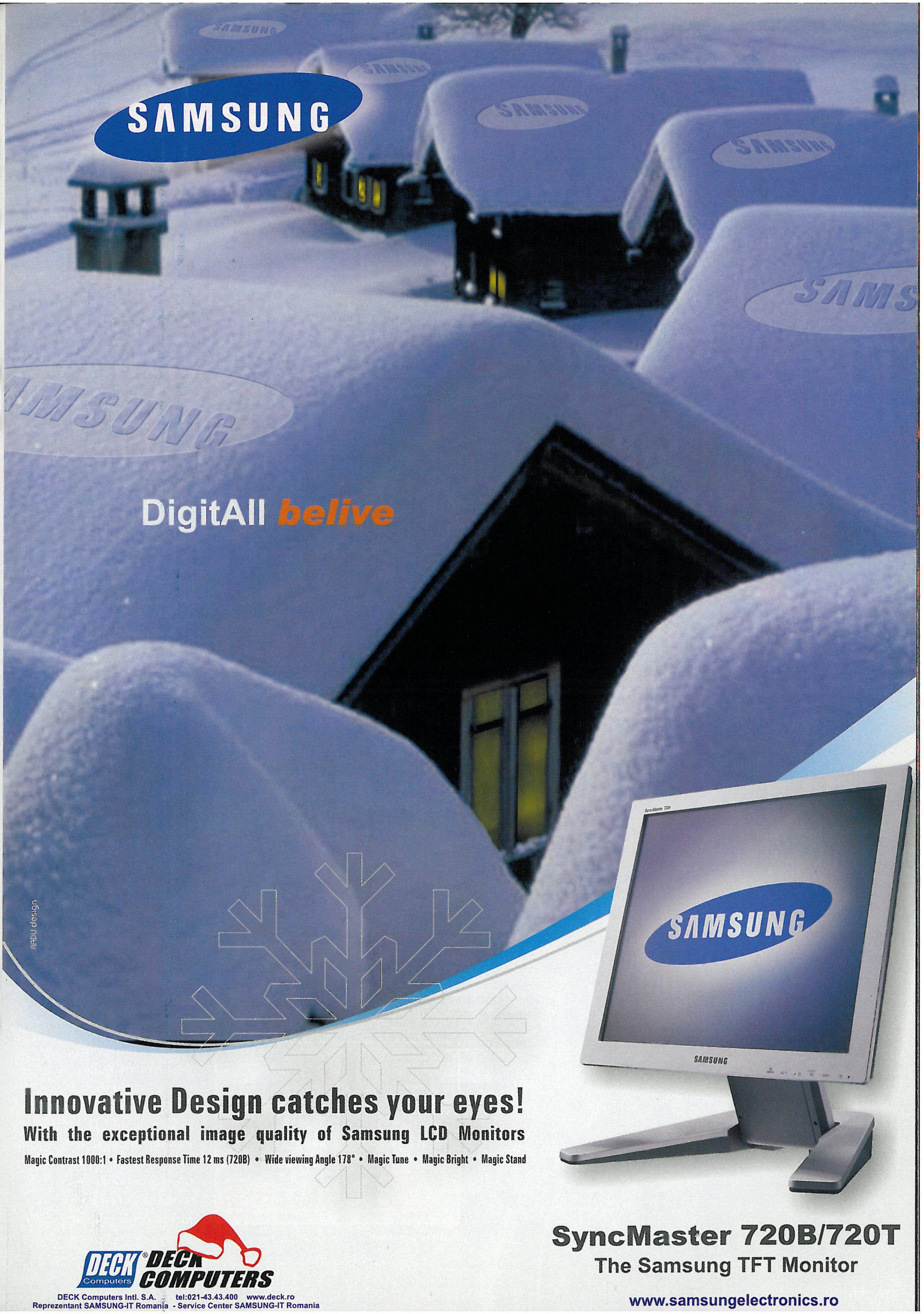
■ KiMO

Titlu	Tony Hawk's Underground 2
Gen	Sports
Producător	Neversoft
Ofertant	Best Distribution Tel. 021-345.55.05
Distribuitor	Activision
Procesor	PIII 800 MHz
Memorie	256 MB RAM
Accelerare 3D	minimum 32 MB
ON-LINE	www.activision.com/microsite/thug2/

DEMO IMAGINI WALLPAPER FILM PATCH MOD

Grafică	8/10
Sunet	9/10
Gameplay	8/10
Multiplayer	8/10
Storyline	7/10
Impresie	8/10

8

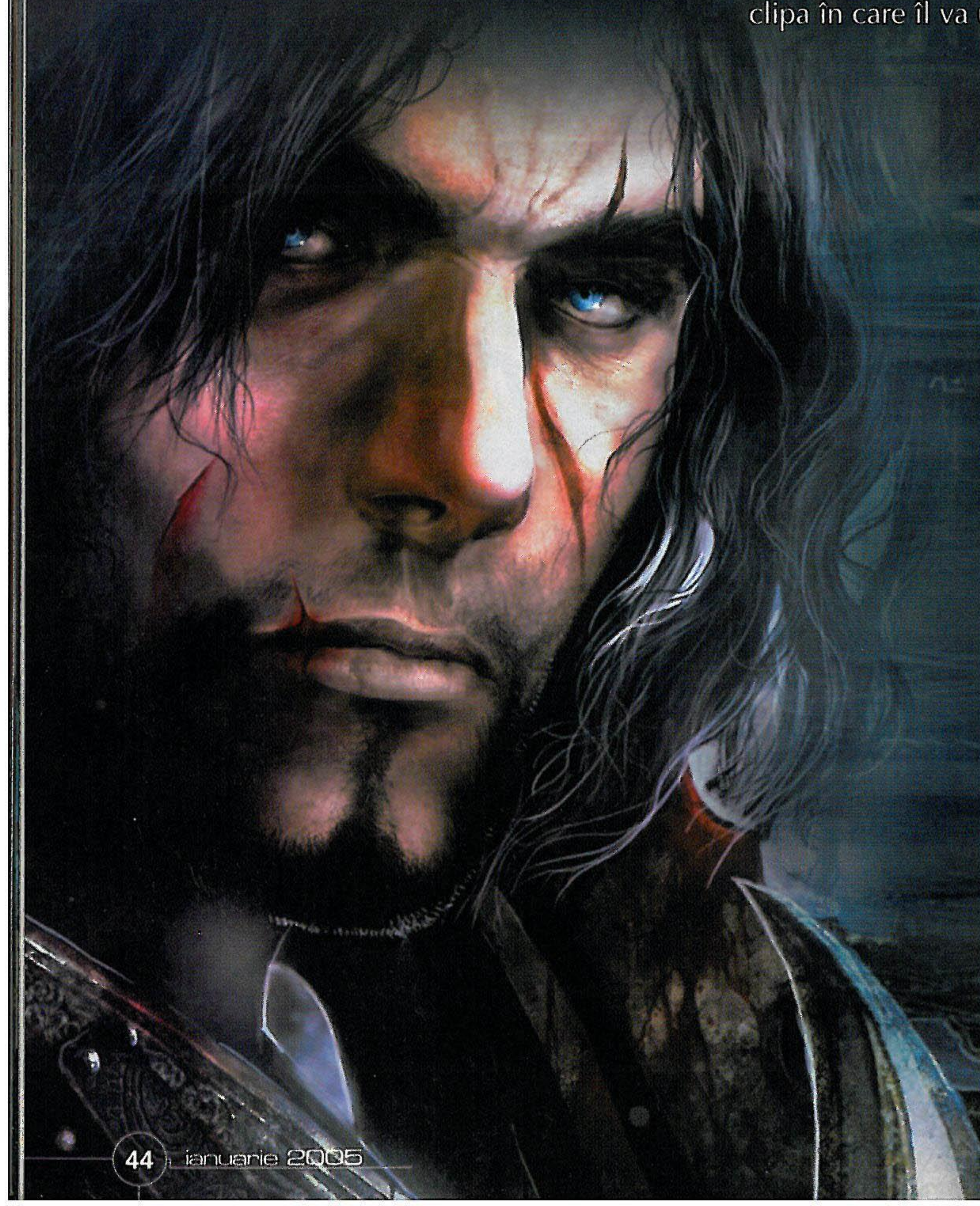


Prince of Persia: Warrior Within

Prințul s-a întors. A meritat așteptarea?

Nu știu alții cum sunt, dar eu când mă gândesc la nopțile nedormite petrecute în compania unuia dintre cele mai bune jocuri ale anului trecut, mai că-mi vine să pun mâna pe CD-uri și să-l reinstalez. Prince of Persia: The Sands of Time a fost și va rămâne, prin standardele pe care a reușit să le impună, un titlu de referință în istoria genului. Așa cum era de așteptat, Ubisoft a profitat de imensul succes de care s-a bucurat jocul în rândul gamerilor de pretutindeni, anunțând peste câteva luni că în studiourile Ubisoft din Montreal se lucrează intens la o continuare a aventurilor năzdrăvanului prinț. Lunile au trecut, iarna s-a așternut, iar cu prima ninsoare a sosit și mult așteptatul joc. Prince of Persia: Warrior Within este, în sfârșit, aici. Dar reușește el să se ridice la înălțimea așteptărilor? Citiți și băgați la cutie.


Nu, nu se mai trezește



Povestea prințului

Au trecut ani buni de când prințul și-a salvat tatăl și întregul regat de creaturile întunericului pe care el însuși le-a dezlănțuit asupra omenirii prin distrugerea clepsidrei ce adăpostea Nisipurile Timpului. Sau cel puțin așa a crezut. Prințul, care nu mai este tânărul naiv de altădată, este urmărit acum de Dahaka, o încarnare nemuritoare a Sorții ce caută răzbunare, care nu se va opri decât în clipa în care îl va ucide. Aroganța, umorul cu care ne-a obișnuit și visurile de glorie pe care le-a avut odinioară au dispărut pentru a face loc disperării și dorinței de a supraviețui cu orice preț. Însă Soarta a hotărât: Prințul trebuie să moară și nimic nu-l poate scăpa de teribilul blestem ce s-a abătut asupra lui. Ajutat de sfaturile unui bătrân misterios, el crede că există, totuși, o soluție. Va trebui să pornească într-o aventură plină de primejdii și mister spre Insula Timpului, locul în care au fost create Nisipurile, în speranța că va găsi o metodă de a călători înapoi în timp ca să împiedice nașterea acestora. Adânc ascuns în inima insulei blestemate se află Castelul Timpului, o fortăreață ce adăpostește cele mai mari temeri ale omenirii și locul în care speră să-și găsească salvarea. Prințul știe că misiunea va fi una extrem de dificilă, însă nu are alternativă. Este ferm hotărât să-și înfrunte soarta și să-i curețe pe toți cei care-i vor sta în cale.


Ei, hai, nu te pierde cu capul!


Suflete pereche




Tarzan e mic copil

Pe culoarele timpului

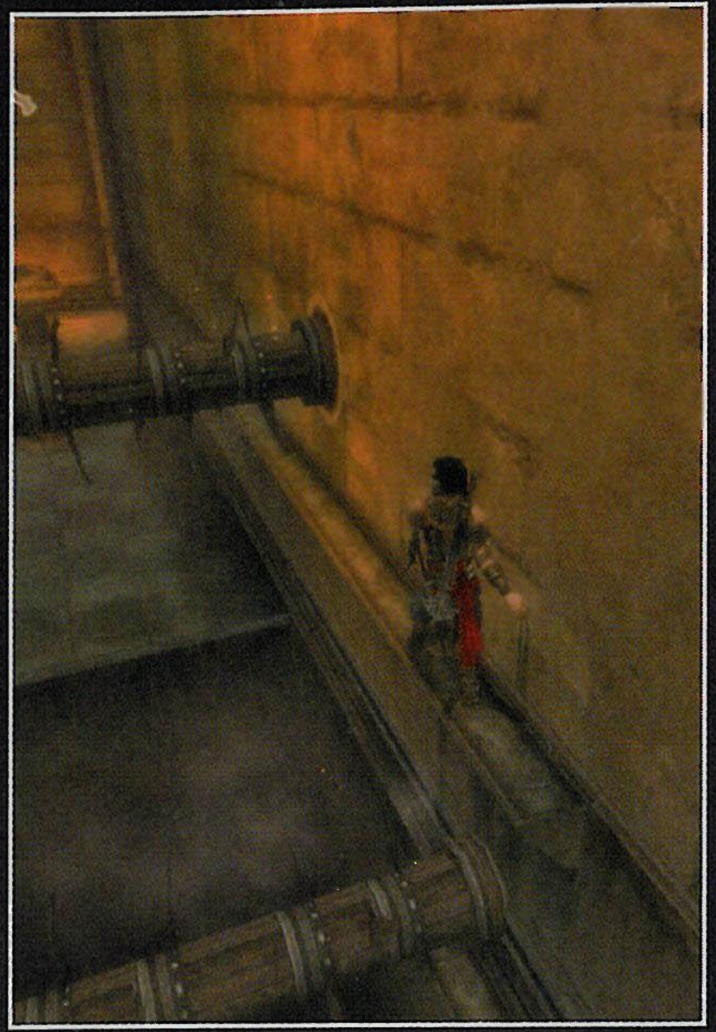
Cam atât ar fi de spus despre linia narativă a jocului, care de data aceasta este abordată într-o manieră mult mai matură. Este o poveste pe care cei care s-au atașat de vioiul și neastâmpăratul prinț din The Sands of Time nu o vor înghiți însă prea ușor. Prințul nu mai este preocupat să îndrepte greșelile pe care le-a comis în naivitatea sa prostească. Este un om rece, călit în zecile de războaie pe care le-a purtat de-a lungul timpului și a cărui singură grijă este să-și salveze propria piele, indiferent de consecințele pe care acțiunile sale le-ar putea avea asupra celor din jur. În comparație cu The Sands of Time, povestea din Warrior Within este mult mai complexă, iar atmosfera mult mai întunecată. Minunata și strălucitoarea lume a celor O Mie Și Una De Nopți prin care se zbenguia năzdrăvanul prinț odinioară a fost dată uitării, locul ei fiind luat de o lume mai întunecată și mai violentă. Prințul este nevoit din nou să călătorească în trecut, perioadă de timp ce contrastează puternic cu prezentul peste care domnesc haosul și dezolarea. De-a lungul aventurilor sale prin timp, Prințul se plimbă însă prin aceleași locuri, indiferent că este vorba de trecut sau de prezent. Diferențele dintre cele două perioade sunt însă mai mult decât evidente. Trecutul ne oferă imaginea unei lumi luminoase și pline de vegetație, cu un Castel a cărui arhitectură ni se dezvăluie în toată splendoarea sa, dar nelipsit de Gardienii trimiși de Împărăteasa Timpului în întâmpinarea oaspeților nepoftiți. Lipsește însă Dahaka, pe care Prințul va avea însă plăcerea să-l întâlnească cu alte ocazii. În prezent, situația stă „puțin" altfel. Nici vorbă de copăceii, luminișurile și tufele prin care se zbenguia Prințul în trecut. Castelul zace acum în ruine, cu pereții străbătuți de rădăcinile copacilor, lighioane ce pândesc la tot pasul și un Dahaka neobosit care așteaptă cu nerăbdare să-i ia glanda Prințului cu prima ocazie.


Dah... Dah... Dahaka!!!

Schimbări

Alimentul de bază a rămas tot apa, deoarece Prințul își recapătă forțele consumând apa din orice fântână, jgheab sau izvor ce îi iese în cale. Unul dintre lucrurile care s-au schimbat însă în mod semnificativ la Warrior Within este sistemul de salvare. De data aceasta vă veți putea salva progresul adăpându-l pe Prinț din fiecare fântână întâlnită în cale și credeți-mă când vă spun că acestea se găsesc în număr suficient de mare. Cei care se așteaptă să regăsească preview-urile ce ofereau imagini ale prințului executând acrobațiile dificile din clipa următoare își pot pune pofta-n cui. Acestea nu mai există, producătorul lăsându-l de multe ori pe jucător să găsească singur soluția, lucru care nu poate fi considerat un neajuns. Ce este surprinzător la Warrior Within este lipsa puzzle-urilor care să solicite cât de cât materia cenușie și care au reprezentat





E foarte simplu. Sar în țepi și mă agăț de ghilotină

unul dintre ingredientele ce au făcut din The Sands of Time un joc atât de captivant. Țin minte și acum orele petrecute în fața monitorului „admirând" un puzzle care la prima vedere părea imposibil de rezolvat și sentimentul de satisfacție care mă cuprindea în clipa-n care îl rezolvam. Ei bine, în Warrior Within, puzzle-urile nu sunt nici pe departe la fel de solicitante. De cele mai multe ori, totul se rezumă la salturi peste capcane înțesate cu țepi și un du-te vino prin labirinturile Castelului Timpului, existând riscul să repetați trecerea printr-un nivel întreg și să întâlniți aceleași lighioane care vă vor face zilele la fel de fripte pentru simplul motiv că ați nimerit într-o perioadă de timp în care nu mai aveați ce căuta. Pe de altă parte, elementele de platformă nu s-au schimbat



Încă puțin și te las fără pantaloni

prea mult și bine au făcut. Producătorul a acordat o atenție deosebită puterilor ezoterice, repertoriul de acrobații îmbogățindu-se cu o serie de mișcări demne de invidia oricărui gimnast. Străpungerea unei cortine cu sabia și coborârea în siguranță de-a lungul acesteia sau alergatul de-a lungul unui perete ajutat de-o frânghie descriind prin deplasare un arc de cerc sunt doar două dintre acrobațiile ce îl ajută pe Prinț să depășească obstacolele mai dificile. Aceste mișcări sunt extrem de folositoare și în toiul luptei. De exemplu, în timp ce aleargă de-a lungul unui perete, eroul nostru poate reteza cu ușurință capetele inamicilor care îi ies în cale.



Bătaia e ruptă din rai

Băieții de la Ubisoft au recunoscut că sistemul de luptă nu a fost atât de reușit în The Sands of Time pe cât sperau ei că va fi, așa că au efectuat o serie de modificări majore. Prințul își poate ataca acum victimele din aproape orice poziție, sărindu-le în spate, având astfel posibilitatea să-i felieze, să-i decapiteze după bunul plac, să dea cu ei de toți pereții și chiar să-i folosească pe post de scut. Execuțiile aplicate creaturilor inamice sunt și ele de o frumusețe ieșită din comun, eviscerările cu două săbii fiind la ordinea zilei. Lupta cu două săbii îi va da ocazia eroului nostru să folosească scheme noi de luptă, plus că acum are posibilitatea să le ia piuitul dușmanilor neprevăzători aruncând după aceștia cu tot felul de obiecte, care



Veniți de luați lumină!

mai de care mai ascuțite. Prințul se poate cățăra pe umerii unui golem de șapte metri înălțime și insista cu lovituri puternice aplicate în ceafă, singurul punct sensibil al acestora în afară de gleznele neprotejate de armura altfel impenetrabilă. Majoritatea inamicilor, inclusiv boșii, nu se remarcă prin inteligență. Fie că întâlniți femei asasini, fie că dați peste lighioane înaripate, aceștia nu vă



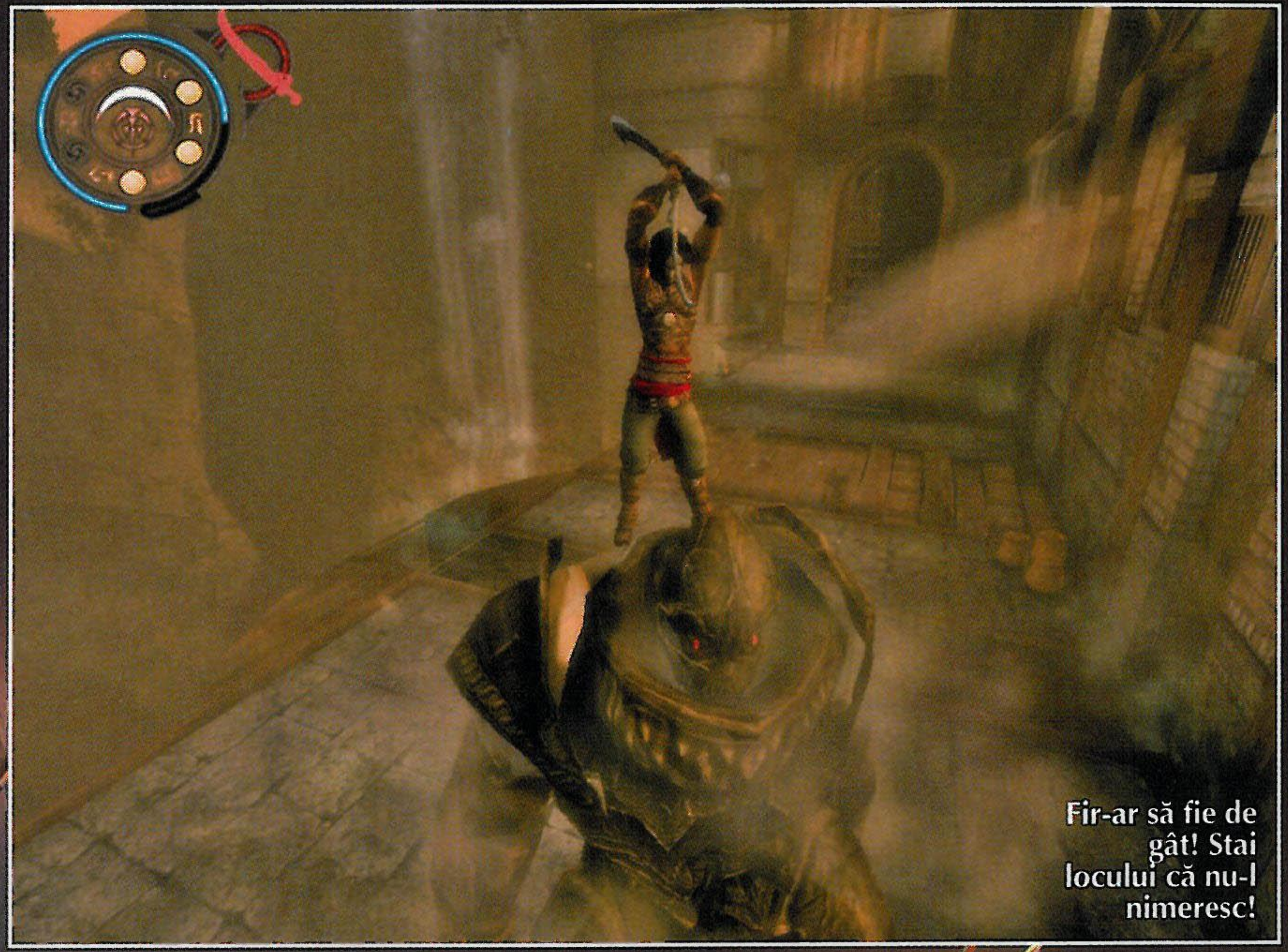
De pe lustră te descurci singur



vor pune probleme deosebite, deoarece fiecare dintre ei execută atacurile într-o anumită ordine. Acest aspect îi face extrem de previzibili și contribuie, de multe ori, la lichidarea rapidă a acestora. La nevoie, eroul nostru poate da timpul înapoi pentru a reveni într-un moment în care s-a aflat în afara razei de



Călătorind pe-o sfoară



Fir-ar să fie de gât! Stai locului că nu-l nimeresc!

acțiune a inamicilor și să reîncerce atacul sau să repete trecerea peste un obstacol în cazul unui eșec.

From Ubi, with love

Engine-ul grafic este același, însă îmbunătățirile ce i-au fost aduse vă vor da ocazia să admirați medii mai vaste, mai frumoase, mai detaliate și mai imersive. Coloana sonoră este antrenantă, însă ritmurile de rock cu care se laudă Warrior Within pot deveni plictisitoare după o vreme. Voice acting-ul este bine realizat, cu excepția Prințului, care dă impresia că vrea să-i taie cât mai repede interlocutorului macaroana ca să-și treacă o nouă victimă în agendă. Jocul mi s-ar fi părut cu siguranță mult mai atractiv dacă n-ar fi existat cele câteva bug-uri mari cât o zi de post care au fost cât pe ce să-mi întrerupă definitiv aventurile: obstacole ce apar și dispar ca prin minune la a patra încărcare sau boși de nivel care înțepenesc brusc, devenind imuni la atacuri. Restul bug-urilor sunt minore, însă sunt multe și deranjante deoarece, alături de porasta poziționare a camerei în momente cheie, au darul să afecteze game-play-ul în mare măsură. Prince of Persia: Warrior Within se poate dovedi a fi o alegere bună dacă aveți nevoie de un joc de acțiune în toată puterea cuvântului, cu condiția să nu vă loviți de problemele mai sus amintite. Luată ca un întreg, noua găselniță a studiourilor Ubisoft din Montreal este net inferioară bijuteriei numită The Sands of Time. Așadar, a meritat așteptarea sau nu?

■ KiMO



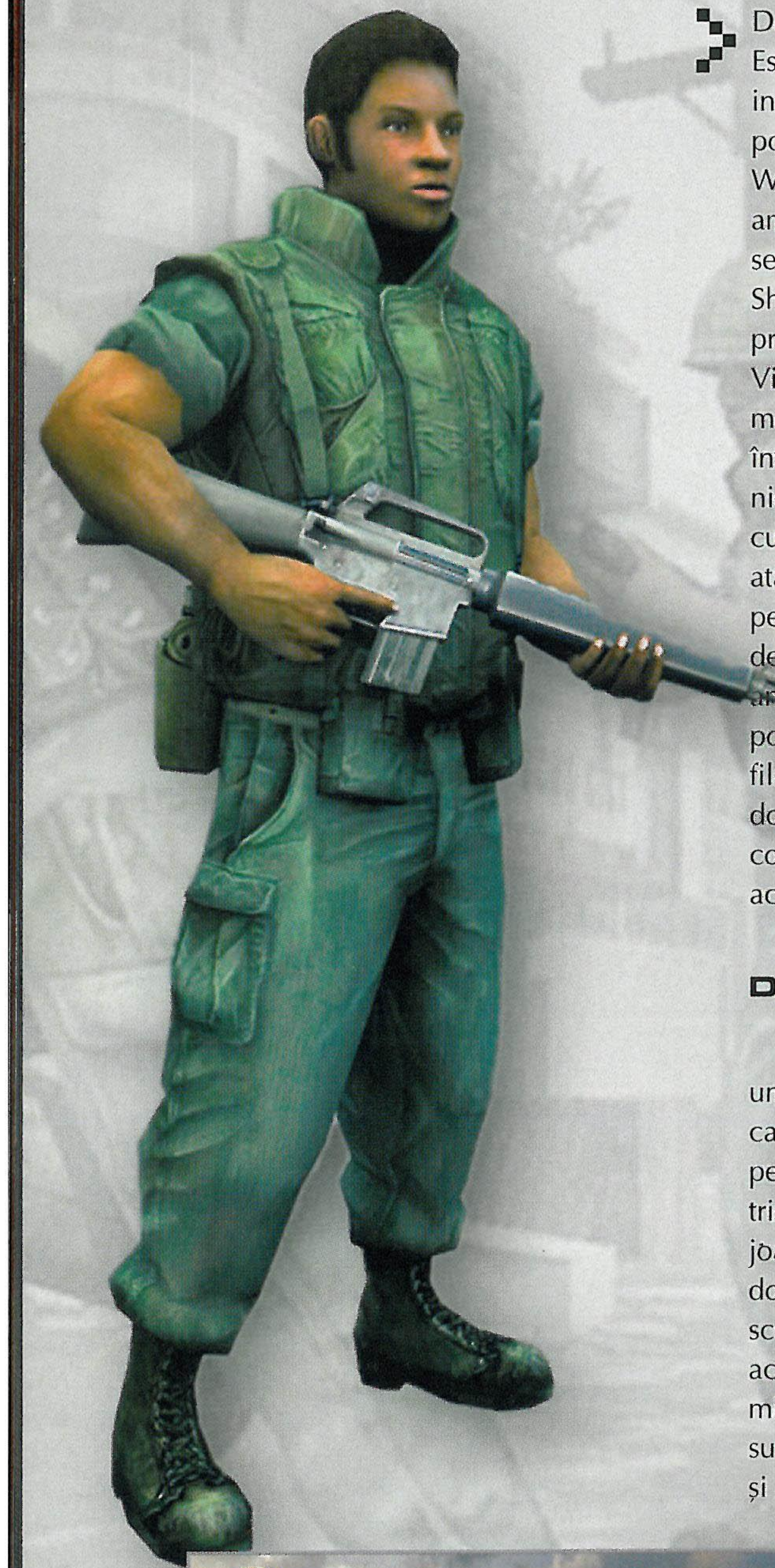
Titlu	Prince of Persia: Warrior Within
Gen	Action / adventure
Producător	Ubisoft Montreal
Distribuitor	Ubisoft
Ofertant	Ubisoft România Tel. 021-569.06.00
Procesor	PIII 1 GHz
Memorie	256 MB RAM
Accelerare 3D	minimum 64 MB
ON-LINE	www.princeofpersiagame.com

Grafică	9/10
Sunet	7/10
Gameplay	7/10
Multiplayer	N/A
Storyline	8/10
Impresie	7/10

7,6

Men of Valor

Vietnam egal cool



Deja începe să fie din ce în ce mai clar! Este o invazie în toată regula a jocurilor inspirate de războiul din Vietnam, pornite pe urmele celor cu minunatul WW2. Și de această dată ești soldat american trimis în Vietnam să-și servească patria. Numele tău este Dean Shepard și ești un cetățean de culoare proaspăt înrolat în marină. Ce cauți în Vietnam nu prea înțelegi. La un moment dat, un vietnamez chiar te întreabă de ce lupți pentru o țară care nici nu vrea să te accepte ca cetățean cu drepturi depline. Mai mult decât atât, te trezești și cu fratele tău mai mic pe cap, care nu a avut altceva mai bun de făcut decât să se lase de școală la 18 ani și să vină să lupte în Vietnam. La povestea jocului contribuie și filmulețele și fragmentele de documentar prezentate între misiuni sau corespondența întreținută cu cei de acasă.



S-au împrietenit pe loc

De trei ori degeaba

Și în Men of Valor faci parte dintr-o unitate și, la fel ca în ShellShock, camarazii tăi sunt doar niște figuranți, pe care nu te poți baza și care au fost trimiși cu tine să te sâcâie la cap și să se joace și ei prin junglă cu arma din dotare. Excepție fac situațiile în care scenariul presupune ca ei să-ți asigure acoperirea sau să elimine un buncăr, o mitralieră sau alt obiectiv. Aceste cazuri sunt rare oricum, de obicei tu te ocupi și de aceste treburi. De asemenea, câteodată scopul tău este să semnalizezi un obiectiv cu grenadă fumigenă pentru suportul aerian. În Men of Valor camarazii tăi nu pot fi omorâți, poate de asta sunt atât relaxați și nu le pasă că dușmanul trece pe lângă ei ca pe bulevard. Cu toate că un coleg de unitate nu poate fi eliminat complet de inamic, el este scos temporar din schemă, adică primește o eliminare de vreo două minute în care stă întins pe jos și se vaită, după care ridică și continuă să facă ce făcea și înainte. Adică nimic. Se pare că AI-ul își dă seama că-și consumă timpul (că muniție are) degeaba pe spinarea lor, așa că tu devii ținta lor preferată, indiferent de situație. În acest fel se ajunge la unele situații de-a dreptul hilare, în care vietnamezii și colegii tăi de echipă se ignoră reciproc, iar tu te trezești cu toți pe cap. Până spre sfârșitul jocului asta nu ar fi o problemă, deoarece AI-ul este de-a dreptul penibil în tot ceea ce face. Nu folosește decorul pentru a se poziționa favorabil, trage aiurea sau stă efectiv în fața ta și te privește duios în ochi. Te simți de parcă ai fi într-un poligon de tir și prin fața ta trec niște rățuște galbene sau alte animăluțe folosite pe post de țintă. Cu o simplă combinație de zoom-strafe, AI-ul este băgat în ceață, și unul câte unul eliminat. Am spus până spre sfârșit deoarece în ultima operațiune îți va da ceva mai multă bătaie de cap. Nu mai fuge spre tine ca apucatu', acum se poziționează strategic și trage de la distanță mult mai precis. În una dintre misiuni, în care trebuie să te întorci în bază și să mergi pe cursul unui râu, soldații vietnamezi stau camuflați în junglă și îți taxează orice mișcare greșită. Pentru această misiune este nevoie doar de răbdare pentru că după ce te-ai obișnuit să rezolvi totul rapid, aici te vei deplasa încet pe partea stângă a râului și va trebui să tintești rapid și foarte precis. Ar fi bine să începi misiunea cu viață maximă deoarece nu prea ai cum să te refaci. În Men of Valor viața îți scade în două feluri. O parte din viața pierdută poate fi refăcută imediat prin bandajare și oprirea sângerării, iar restul cu ajutorul truselor medicale și al butelcuțelor cu apă găsite la cei morți. Tot la ei mai găsești muniție și arme. Bineînțeles că avem în dotare armament specific perioadei, iar printre cele mai cunoscute nume ar fi RPD, M14, M16, AK47, M79 sau M60.



Poate ascund arme neconvenționale



O șezătoare ca-ntre soldați



Scăldatul interzis!



La trei, da?

Din junglă la palat

În afara stagiului de pregătire pe care îl faci la începutul jocului, MOV are în total 12 misiuni, grupate în patru operațiuni. În mare parte acțiunea se desfășoară prin jungla și pe dealurile vietnameze, însă sunt și misiuni în care te lupți prin ruinele orașelor sau elimini forțele inamice care controlau palatul. Pe parcursul fiecărei misiuni ai mai multe obiective pe care trebuie să le îndeplinești. Va trebui să distrugi tancuri, depozite de armament, să cucerești obiective, să reziști atacurilor inamice, să salvezi o echipă de filmare sau pur și simplu să ajungi cu bine într-un anume punct. Din păcate, nu te poți abate deloc de la traseul stabilit, peste tot fiind un obstacol care să te împiedice să încerci altă variantă. De asemenea, în MOV totul este făcut din oțel armat și pe deasupra mai este și lipit de ceva. Cu orice ai trage nu poți mișca nici măcar o sticlă din loc și nu poți sparge nici o fereastră. Faptul că un glonț nu poate trece printre două bețe de trestie sau că flăcările aruncate de un tanc vietnamez nu răzbat printre niște fiare vechi este cât se poate de nerealist. În rest, în Men of Valor sunt o grămadă de efecte speciale bine realizate, mai ales în a doua jumătate a jocului, care reușesc să creeze o atmosferă specifică unui teatru de război. Ar mai fi de spus că pentru Men of Valor, cei de la 2015 au avut la dispoziție engine-ul Unreal 2. De coloana sonoră s-a ocupat Inon Zur, care în trecut a primit chiar și câteva premii pentru muzica din jocuri ca Baldur's Gate II: Throne of Bhaal sau SOCOM II: U.S. Navy Seals. Pentru partea de multiplayer avem la dispoziție 16 hărți și șase moduri de a ne pune măiestria la încercare în LAN sau pe serverele găsite pe net. Partea bună la multiplayer este că poți juca și cu soldați din armata vietnameză. Asta așa doar, pentru puțină diversitate.

2015 în 2004

În 2004, 2015 a lansat un joc care nu se poate compara la nici un capitol cu alte FPS-uri apărute și aici nu mă refer doar la coperta acestui număr sau la jocul de copertă din luna mai. Pe lângă asta, deja Vietnamul dăunează grav sănătății, iar explicația pe care o găsesc pentru atacul jocurilor care încearcă să ne prezinte ororile acestui război sună prea tare a teoria conspirației, așa că o țin pentru mine.

■ Rzarectha

Titlu	Men of Valor
Gen	FPS
Producător	2015
Distribuitor	Vivendi Universal Games
Ofertant	Best Distribution Tel. 021-345.55.05
Procesor	PIV 1,3 GHz
Memorie	256 MB RAM
Accelerare 3D	minimum 64 MB
ON-LINE	www.menofvalorgame.com

Grafică	8/10
Sunet	7/10
Gameplay	6/10
Multiplayer	9/10
Storyline	6/10
Impresie	7/10

7,2

RED FACTION™





Cine-a pus mina-n drum / Ăla n-a fost om nebun

Ei da, avântul patriotic cu care începe fiecare articol din această rubrică se regăsește și în prezentarea acestui nou joc full. Năpădit de amintiri, visând la vremurile când stăteam toți înghesuiți în redacție și K'shu era singurul care mai pierdea nopțile la două calculatoare distanță de mine (nu ca acum, când nu am loc de toți „tinerii" ăștia cu nopțile lor albe cu tot), mi-am îndreptat pointer-ul mausului și întreaga mea atenție asupra arhivei în care îmi țin eu articolele. „Red Faction", asta căutam, review-ul meu scris... ia să văd... taman pe 11 februarie 2001. Ce tânăr și frumos eram!

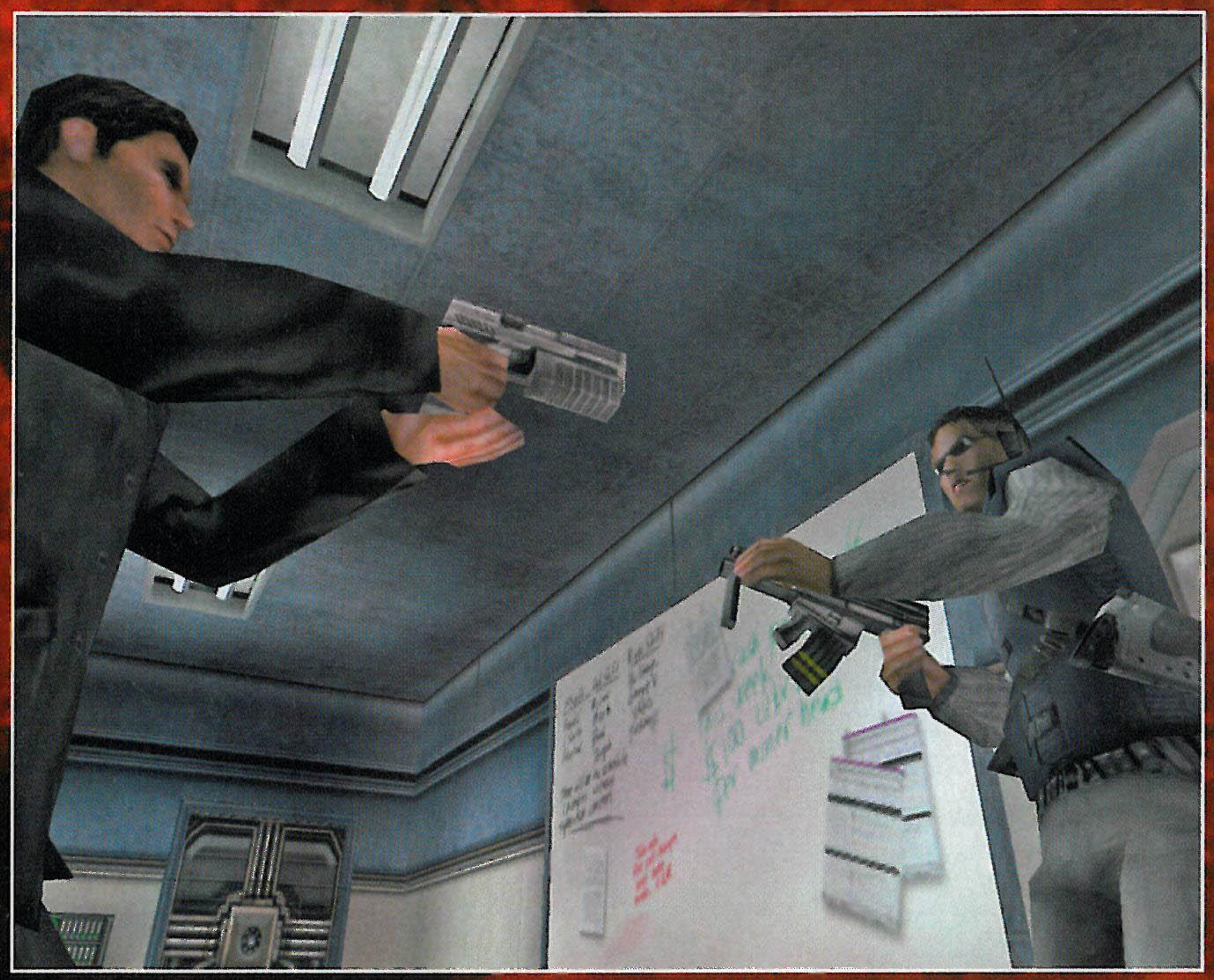
Pe ei, pe minele lor!

„Evoluția genului FPS pe PC a fost năucitoare. Chiar dacă nu a fost unul dintre primele genuri apărute, a devenit cu siguranță unul dintre cele mai apreciate și căutate... o dată cu apariția Doom-ului, desigur. Dacă ne mutăm însă privirea asupra consolelor (da, are legătură cu articolul și jocul de față), observăm cu ușurință faptul că genul FPS nu este atât de bine reprezentat. Ba chiar mai mult, FPS-ul nu prea și-a lăsat amprenta asupra consolelor (în afara unor jocuri din seria 007... din câte țin eu minte). Ei bine, Red Faction-ul se pare că a schimbat cât de cât situația. Un succes fulminant pe PlayStation2, review-uri ce descriu un fenomen similar cu ceea ce a fost Half-Life-ul pe PC. Dar având în vedere faptul că pe PC există o concurență mai mult decât acerbă în ceea ce privește shooterele, întrebarea care se pune este dacă Red Faction reușește sau nu să se ridice deasupra concurenței."

Ce vremuri, dom'le! Visam pe vremea aia să fi trecut prin Doom 3, Half-Life 2 și prima sesiune de examene? În nici un caz... Dar să revenim la oile noastre și la FPS-ul roșiatic pe care aveți de acum ocazia să-l încercați fără să aveți conștiința pătată. Cei care au posibilitatea să regăsească respectivul review într-unul dintre vechile numele ale revistei vor observa cu siguranță nota, precum și concluziile pe care le-am tras la sfârșit. E grav! Aparent, nu am fost foarte mulțumit de joc. Lucru ciudat faima asta, se pare că după trei ani numele de Red Faction s-a imprimat adânc în memoria mea și am fost mai mult decât fericit să-l văd băgat în revistă. Și atunci? Ce s-a schimbat? Am reînceput jocul acum câteva seri, după un maraton Half-Life 2 care a culminat cu niște ore în Counter-Strike: Source. Surprinzător, la vârsta lui, Red Faction nu m-a fugărit din fața monitorului. Engine-ul grafic al celor de la Volition, alături de talentul lor în recrearea unei anumite atmosfere (vă amintesc că respectivii sunt responsabili și pentru Summonet, un joc fin și de mare clasă) fac din Red Faction un FPS ce poate fi jucat și astăzi. Evident, nu vă așteptați la o revelație, dar fiți siguri că o să meargă mai bine decât orice joc pe care îl aveți în acest moment pe hdd.

Așadar, despre ce e vorba în Red Faction? Personajul principal al jocului, tânărul și aparent neliniștitul Parker, se trezește în mijlocul unei dileme existențiale. Cine, ce, cum, unde și mai ales de ce?! Pentru a-și limpezi mințile, băiatul nostru decide să opteze pentru o mică sesiune de recreare în minele din Marte, bănuind că între două lovituri de târnăcop va putea medita la sensurile ascunse ale vieții. Evident, în viitor minele sunt un fel de complex recreațional, un Băile Herculane combinat cu un parc de distracție. Surpriză, fraiere! Acolo se muncește! Bucură-te, Miroane! Viitorul e la fel! Și uite așa Parker al nostru se trezește transformat dintr-un tânăr filozof într-un sclav din ce în ce mai bătrân. Munca e multă, gărzile sunt rele și mai circulă și un microb care îi omoară toți prietenii. Din fericire, se pune de o mișcare de rezistență care se trezește la viață fix la timp să intri și tu, jucătorul, în horă. Cum e și viața asta... Acum două minute te dădeai de ceasul morții să-ți faci norma la târnăcop și acum ești cu ditamai arsenalul după tine, fugind spre libertate. Frumos, speranța moare ultima!

Una dintre marile atracții ale jocului, mult lăudate pe vremea aia, a fost engine-ul Geo-Mod care vă permite, nici mai mult, nici mai puțin, să vă faceți drum prin mină după cum vă taie capul. Pe scurt, engine-ul vă dă posibilitatea să distrugeți pereții, oferindu-vă astfel o alternativă viabilă pentru orice ușă care se încăpățânează să nu se deschidă. Evident, există pereți și pereți, unii mai șmecheri decât alții, precum și o cantitate limitată de explozibili și rachete, cu care să dărâmați camera. Ideea este însă una excelentă, iar punerea sa în practică un fel de terapie pentru toți jucătorii care s-au simțit nu o dată frustrați de ușile care refuzau să se deschidă în fața lor în celelalte jocuri. Engine-ul din spatele jocului mai are alte câteva surprize plăcute. Remarc aici efectul obținut atunci când te superi pe un geam și-l tratezi cu niște gloante. Un efect asemănător cu cel pe care-l întâlnim și în Half-Life 2 de acum și pe care nu l-am întâlnit de prea multe ori în jocuri. De asemenea, unele arme au o serie de „abilități" de-a dreptul drăguțe, cum ar fi heat-vision-ul de pe rachetă. Pe restul vă las să le descoperiți și singuri...



Facem schimb?

Jos, jos, în mină jos, întunericul e gros

Red Faction nu este un joc perfect, sunt primul care recunosc asta (heh, am scris-o și în review-ul original), însă este un FPS antrenant care și-a păstrat farmecul și după trei ani de la lansare. L-a urmat un Red Faction 2, destul de diferit, pe care s-ar putea să am ocazia să îl prezint ceva mai încolo, așa că nu pot spune mai mult.

Of, era cât pe ce să uit... Red Faction, la momentul lansării, avea unul dintre cele mai interesante module de multiplayer disponibile. Surprinzător, când am încercat să văd dacă mai există vreun server de Red Faction la ora actuală, m-am trezit cu o listă întreagă de servere pline cu oameni care încă își mai dau omorul în multiplayer. Așa că după ce terminați campania de single player, aruncați o privire și peste multiplayer. S-ar putea să vă placă destul de mult.

■ **Mitza**



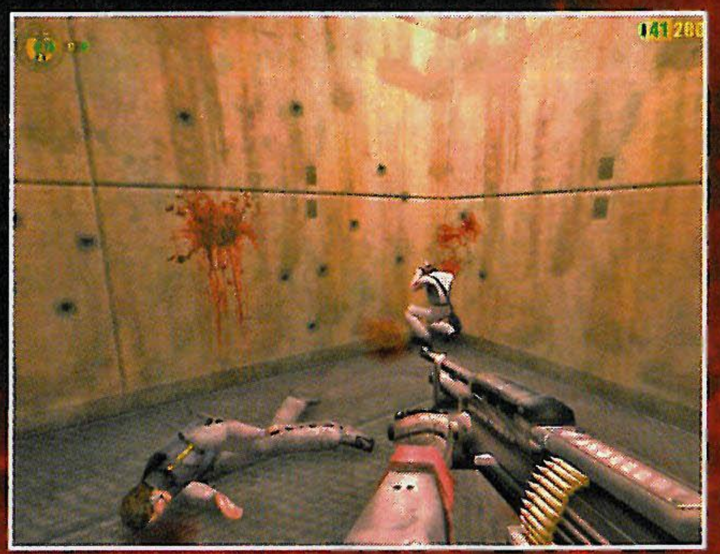
La muncă, nu la întins pe jos!



O fi autobuzul meu?



Care clipește primul, pierde



Nu-ți fie frică...



Pe mineeeee!!!

Titlu	Red Faction
Gen	FPS
Producător	Volition
Distribuitor	THQ
Ofertant	LEVEL
Procesor	PII 500 MHz
Memorie	64 MB RAM
Accelerare 3D	minimum 4 MB
ON-LINE	www.redfaction.com

PlayStation.2

Grand Theft Auto: San Andreas

Pur şi simplu mai mult

Grand Theft Auto, o serie ce a pornit cuminte, cu două jocuri 2D, care au dobândit o faimă relativă, și a ajuns probabil unul dintre cele mai cunoscute și controversate titluri lansate vreodată. „Vinovat" pentru această transformare este cel de-al treilea joc din serie care, o dată cu trecerea la un engine 3D și saltul în barca consolelor, și-a descoperit un public care-l aștepta cu sufletul la gură. Pentru cei mai mulți (persoanele de față, oameni cu mintea la cap, se exclud) Grand Theft Auto înseamnă în primul rând procese, scandaluri, acuzații și foarte multă publicitate negativă. Pentru restul, GTA (III) a însemnat un moment de cotitură în industria jocurilor. Cu un gameplay care a marcat o revoluție în domeniu, GTA rămâne unul dintre cele mai copiate jocuri lansate vreodată. Mecanicile din spatele excelentului său gameplay se regăsesc în majoritatea jocurilor de azi care vor să ofere o libertate dusă la extrem. Evident, nimeni nu a reușit să întreacă originalul la acest capitol, iar în momentul în care cei de la Rockstar au anunțat GTA: San Andreas, întrebarea care a persistat în mințile jucătorilor până la lansarea sa a fost una și aceeași: cum și dacă vor reuși cei de la Rockstar să ridice din nou ștacheta.


Începutul e întotdeauna mai greu...



...dar mai târziu totul devine mai ușor

Vitius, Altius, Fortius

Prima mișcare gândită de cei de la Rockstar a fost să facă un joc pur și simplu mai mare. Și, după cum ai citit în toate preview-urile și după cum îți confirm eu acum, au reușit. Trei ditamai orașele (Los Santos, San Fierro și Las Venturas), fiecare aproximativ la fel de mare ca orașele în care s-au desfășurat jocurile anterioare, plus o bucată mare de peisaj rural între cele trei orașe, au făcut ca jucătorul să aibă acum la dispoziție nu un oraș, ci un întreg stat.

Dacă Vice City a fost plasat în anii '80, la marginea Oceanului Atlantic, într-o atmosferă parcă desprinsă din Miami Vice, San Andreas ne aruncă în mijlocul anilor '90 și în lumea mult mai întunecată a războaielor dintre găștile de cartier. Per total, atmosfera din San Andreas m-a frapat ca incomparabil mai grea, dură și pesimistă decât cea din Vice City. Tu ești Carl „CJ" Johnson care, după primirea veștii morții mamei sale, se întoarce în cartier și lasă în urmă cinci ani de viață liniștită în Liberty City. CJ se reîntâlnește cu vechii prieteni din gașca sa, condusă acum de fratele său și, încetul cu încetul, revine la vechiul stil de viață, cu toate problemele pe care le implică asta.




Eu am CASCO, bă!

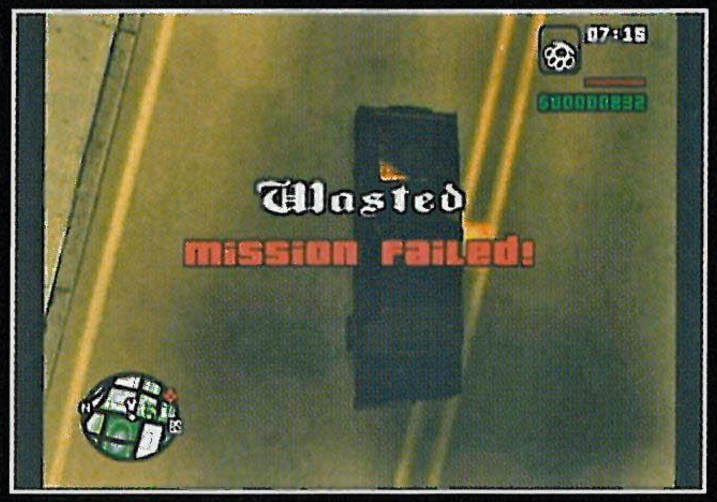

Atmosfera mă îndeamnă la drumeție




Polițiștii nu sunt întotdeauna băieții buni

În general, structura jocului este aceeași ca și în ultimele două GTA-uri... Misiunile sunt structurate asemănător, poți urma firul poveștii sau poți să abordezi jocul după cum te taie capul. Una dintre cele mai importante adiții în ceea ce privește misiunile este posibilitatea de a jefui casele. Ai nevoie de întuneric, de o camionetă încăpătoare și de o casă din care să ai ce lua. Stilul de joc se transformă din momentul în care intri în casa respectivă într-unul asemănător celui întâlnit în Manhunt. În rest, misiuni secundare cât cuprinde, posibilitatea de a juca biliard, baschet, de a te arunca cu parașuta... În fine, o variație incredibilă de opțiuni care ar da dureri de cap oricărui pasionat al cifrelor.

Însa cea mai importantă schimbare, în opinia mea, este introducerea elementelor de RPG în San Andreas. Dacă în jocurile anterioare faptul că îți puteai schimba hainele nu contribuia decât la testarea simțului tău estetic, aici felul în care arăți influențează direct modul în care ești tratat. Poți opta să tragi de fiare, să te faci cât casa și să-ți impresionezi amicii și femeile de pe stradă. Sau poți să te înfigi în primul fast-food, să-ți comanzi câteva pizza și să te îngrași ca un porc. Îți poți modifica freza, garderoba (până la cele mai mici amănunte), te poți tatua etc. Însă mai important este că dacă te antrenezi în sala de forță, vei avea mai multă putere atunci când vei lovi cu pumnii și vei putea alerga mai mult. Asta este valabil pentru aproape orice acțiune pe care o poți întreprinde în San Andreas. Dacă ești pasionat de mașini, skill-ul de condus îți va crește cu cât folosești mai mult mașinile. La fel și cu motocicletele sau bicicletele. Le vei putea controla din ce în ce mai ușor, nu îți vor mai scăpa de sub mână așa de repede etc. Asta se întâmplă și în cazul armelor: cu cât le folosești mai mult, cu atât le vei folosi mai bine. Este comparabil cu, să zicem, sistemul din Morrowind unde, cu cât foloseai mai des o sabie, cu atât mai mult damage provocai cu tipul respectiv de armă. Luptele hand to hand au fost și ele modificate puternic, jucătorul având acum posibilitatea de a folosi mai multe tipuri de atac (învățate în prealabil în sala de forță) sau blocare.



Aaaaa! Și eu te urăsc!

Ca o altă dovadă a libertății de care te bucuri în joc, ai posibilitatea de a-ți modifica mașina, iar opțiunile pe care le ai la dispoziție m-au făcut pentru o clipă să chicotesc în barbă „Care NFS Underground?".

De toate pentru toți

Grand Theft Auto: San Andreas este un joc gândit să te țină ocupat săptămâni întregi. Volumul de opțiuni și atenția cu care a fost tratat fiecare detaliu sunt o dovadă de netăgăduit a profesionalismului și a talentului celor de la Rockstar. Din păcate, o dată cu creșterea în volum a „ofertei", au crescut și cerințele hardware. Care, evident, în cazul PS2-ului sunt limitate, de unde rezultă câteodată o cădere a frame rate-ului. Trebuie să aduc aminte aici de faptul că, deși engine-ul grafic folosit este același, San Andreas arată simțitor mai bine decât jocurile precedente. Nu este cel mai frumos joc lansat pentru PS2, dar respectele mele celor de la Rockstar pentru că au reușit să „mulgă" bătrânul engine până la ultima picătură.

Concluzionând, San Andreas reușește imposibilul și devine de acum înainte jocul de referință din seria Grand Theft Auto. Un joc imens, nu fără probleme, dar care reușește să te surprindă în atâtea moduri încât îi vei ierta toate minusurile. Mă înclin în fața bătrânului PS2, dar recunosc că de abia aștept să apară versiunea de PC ca să gust din plin minunăția asta de joc.

■ Mitza

Titlu	Grand Theft Auto: San Andreas
Producător	Rockstar North
Distribuitor	Rockstar Games
Ofertant	Best Distribution Tel. 021-345.55.05
Calitate	★★★★★

Consolă PS2 oferită de Best Computers, tel. 021-345.55.05

XBOX

The Chronicles of Riddick: Escape from Butcher Bay

Cel mai bun FPS de la Halo încoace

Nu știu câți dintre voi au avut ocazia să-l urmărească pe periculosul Vin Diesel interpretând rolul enigmaticului anti-erou Richard B. Riddick în Pitch Black, un film SF obscur ce vedea lumina zilei prin 2000, pe care mulți l-au trecut cu vederea, sau în superproducția anului 2004, The Chronicles of Riddick. Cert este că puțini se așteptau ca pe baza celor două filme și a unui scurt metraj de animație să se trezească și cu un joc. Spre deosebire de filme, care n-au reușit să rupă gura târgului și nici să strângă prea mulți verzișori din încasări, The Chronicles of Riddick: Escape from Butcher Bay este unul dintre cele mai bune jocuri apărute vreodată pe Xbox, un joc ce îmbină excelent genul FPS cu elemente de action și RPG.

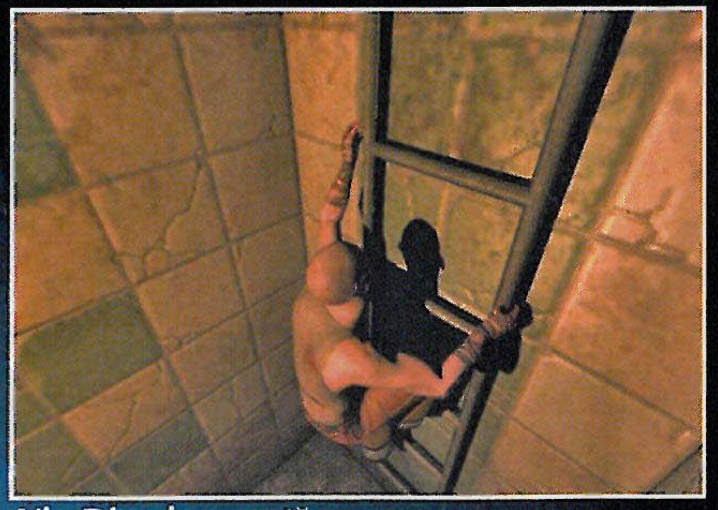

Uite așa pleznesc unii de sănătate!



Butcher Bay

Acțiunea din The Chronicles of Riddick: Escape from Butcher Bay se petrece în perioada de timp ce desparte cele două filme, storyline-ul fiind unul extrem de captivant. Jocul ne aruncă în pielea lui Richard B. Riddick, criminalul fără scrupule căutat în întreaga galaxie pentru fărădelegile comise de-a lungul vieții numai pentru a-și asigura supraviețuirea. Viața antieroului nostru se complică însă în momentul capturării sale de către un vânător de recompense care decide să scape de el cât mai repede aruncându-l în închisoarea de maximă securitate Butcher Bay, o veritabilă fortăreață și casa celor mai violenți prizonieri din univers, din care nimeni nu a reușit să evadeze vreodată. Însă odată ajuns la destinație, Riddick nu stă prea mult pe gânduri și-l strânge frumos de gât pe neprevăzătorul vânător de recompense pentru a realiza imposibilul: evadarea din Butcher Bay. Pentru a-și atinge țelul, Riddick va trebui să treacă mai întâi de gărzile înarmate până-n dinți, de prizonierii gata să-l curețe la cel mai mic semn de agresiune și de monstruozitățile ce pândesc din umbră în minele din adâncurile planetei.


Să sar... Să nu sar...


Vin Diesel ne arată că are și spate

Gameplay de zile mari

Alături de povestea captivantă plină de răsturnări de situație, principalul responsabil pentru succesul de care se bucură jocul la ora actuală este, fără îndoială, gameplay-ul excelent. Escape from Butcher Bay este, din acest punct de vedere, nu numai unul dintre cele mai bune FPS-uri, ci și unul dintre cele mai bune jocuri disponibile pentru Xbox, alături de Halo și Splinter Cell. Singurele momente în care îl putem admira pe Riddick din perspectiva third person sunt cele în care acesta se cațără pe ziduri, urcă scări sau traversează pasarele de pe care se poate arunca asupra victimelor anihilându-le pe loc. Controlul din perspectiva first person în timpul luptelor corp la corp, foarte corect redate din punct de vedere vizual, este foarte bun, realizarea combourilor fiind floare la ureche. Tot ce aveți de făcut este să apăsați butonul stânga pentru a para loviturile și butonul dreapta (de preferat în combinație cu stick-ul stâng) pentru a lovi adversarul cu pumnii în diverse zone ale corpului ca să-l doborâți. Loviturile încasate pot fi la fel de periculoase, Riddick pierzându-și echilibrul în clipa în care este lovit, însă de cele mai multe ori își va reveni imediat pentru a contraataca cu lovituri mortale. Situația se schimbă când unul dintre deținuți scoate șișul și sare să-i taie beregata primului amator de cai verzi pe pereți. Pentru a înfrunta astfel de adversari, Riddick trebuie să se pregătească din timp, cumpărând, în schimbul banilor primiți de pe urma luptelor câștigate în ringul închisorii, cuțite și alte arme mai mult sau mai puțin contondente de la diverșii „comercianți" care-și oferă serviciile pe la colțuri. Tot de la aceștia pot fi cumpărate otrăvuri sau manete, extrem de necesare pentru a deschide trape de acces, și pachete de țigări ce deblochează accesul la o serie de artwork-uri și imagini din filmele seriei, care vor fi disponibile, ulterior, din meniul principal al jocului. Conversațiile cu ceilalți deținuți sunt foarte importante, deoarece aceștia pot deține informații prețioase ce-l pot ajuta pe eroul nostru să găsească drumul spre spațioport. Pentru a le obține, Riddick trebuie să-și plătească interlocutorii sau să îndeplinească pentru aceștia o serie de misiuni ce implică, de cele mai multe ori, recuperarea unor obiecte. Pe măsură ce va avansa spre alte niveluri ale închisorii, adversarii care îi vor ieși în întâmpinare vor fi nu doar mai periculoși, ci și mai numeroși. Pentru a-i reduce la tăcere, Riddick va putea conta pe ajutorul unor pușcoace de nădejde sau al unui pistol cu tranchilizante, iar la un moment dat va avea la dispoziție un mech, a cărui putere de foc transformă luptele împotriva adversarilor umani în veritabile băi de sânge. Însă la fel ca în Splinter Cell, confruntările cu adversari greu sau imposibil de învins pot fi foarte ușor evitate. De la adăpostul întunericului care pentru el nu este o problemă, Riddick se poate strecura cu ușurință în spatele inamicilor și îi poate elimina în liniște sucindu-le gâturile. AI-ul inamic nu se ridică însă la înălțimea așteptărilor. Au existat momente în care, după ce am eliminat un gardian care traversa un culoar învăluit în beznă, colegii acestuia au trecut peste el fără a-l vedea, chiar și cu lanternele aprinse. Astfel de momente vor trece însă neobservate, adversarii căutând, de cele mai multe ori, să-l scoată pe Riddick de la adăpost și să cheme imediat întăriri.


Gogule, am preluat comanda. Du-te cu Dumnezeu!


OK, am înțeles mesajul!


Dacă mai întinzi mâna, ți-o bag undeva!

Și asta nu e tot

The Chronicles of Riddick: Escape from Butcher Bay este, fără doar și poate, cel mai arătos joc de consolă. Atmosfera întunecată cu care-l întâmpină pe Riddick închisoarea de maximă securitate este incredibil de bine creată, pereții plini de grafitti, celulele mizerabile cu wc-uri și chiuvete la fel de jegoase creând impresia că într-adevăr sunteți acolo. Level designul este, de asemenea, excelent, zonele deschise explorării fiind suficient de vaste și oferă moduri diverse prin care puteți aduce la îndeplinire anumite misiuni. Texturile de pe obiecte sunt foarte bine realizate, culorile metalice și texturile ruginii aducând un plus de răceală atmosferei. Rezoluția texturilor este mică, însă iluminarea excelentă face ca acest lucru să treacă neobservat. Cei de la Starbreeze au folosit în acest sens tehnologia Normal Mapping ce conferă mediului de joc un realism fără precedent într-un joc de consolă. Personajele sunt la fel de bine realizate din punct de vedere vizual. Ele sunt foarte realiste, iar expresiile faciale le exprimă perfect starea de spirit. Pe partea de sunet jocul stă și mai bine. Vin Diesel îl interpretează magistral pe Riddick, iar în alte roluri veți recunoaște cu ușurință vocile unor nume cu rezonanță din industria de film americană precum Ron Perlman, Cole Hauser, Michael Rooker și pe cea a starului hip-hop Xzibit.

Concluzia nu poate fi decât una...

Escape from Butcher Bay este, spre deosebire de mulți alți reprezentanți ai genului, un FPS excelent pe care mulți dintre voi nu-l vor uita niciodată. Rămâne de văzut acum dacă versiunea pentru PC a jocului ne va oferi același gameplay demențial cu care acesta se mândrește pe Xbox. Un lucru este cert: va urma.

■ KiMO

Titlu	The Chronicles of Riddick: Escape from Butcher Bay
Producător	Starbreeze Studios
Distribuitor	Vivendi Universal Games
Ofertant	Best Distribution Tel. 021-345.55.05
Calitate	★★★★★

N-GAGE Games

E petrecere pe N-Gage-ul meu și toată lumea e invitată. Am pus mâna pe jocuri, frăție și nu mă las până nu află tot mapamondul că N-Gage-ul meu a ajuns în sfârșit și consolă. Revenind la petrecere, atracția serii, Colin McRae 2005, va interpreta un număr de echilibristică pe șosea, iar celălalt invitat, Requiem of Hell, ne va spune o poveste înfricoșătoare cu demoni, șamani fără nume și zâne enervante. Fără prea multe comentarii, să ne așezăm să-i ascultăm, căci noaptea e scurtă și berea e multă.



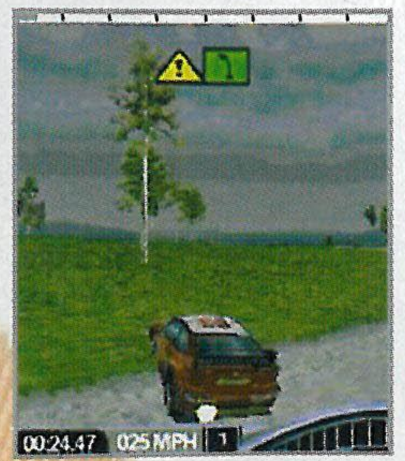


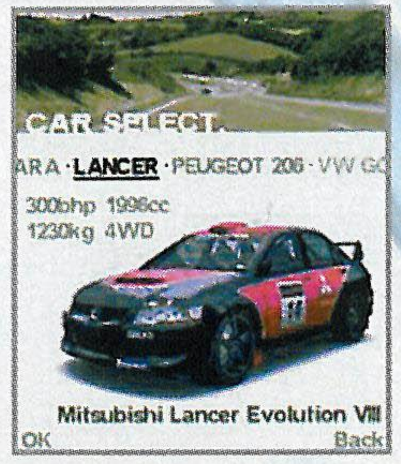
Colin McRae 2005

Un driving-sim este coșmarul (după shooter-e) oricărui nou-venit în lumea consolelor portabile. Automobilul (sau motorul) este greu de controlat (am jucat MotoGP pe N-Gage și am dezvoltat o relație profundă cu zidurile), lipsesc chestiile de finețe, altfel spus, nu sunt niște jocuri pe care să le faci cadou unui prieten care are probleme cu nervii. Colin McRae 2005 este excepția care întărește regula. Am fost surprins de ușurința cu care mașina poate fi controlată fără ca sentimentul de arcade să capete dimensiuni epice.

După cum bine știți, seria Colin McRae s-a remarcat în primul rând prin realism (uneori ușor exagerat... real, real, da să știm și noi să-l jucăm), iar mai apoi printr-un engine grafic pe care-l scoți la aer doar duminica, să te vadă lumea cu el. Ei bine, deși eram plin de îndoieli, portarea pe N-Gage nu a adus după sine pierderea calității. CMR 2005 se situează în vârful piramidei (ce-i drept, nu prea am avut ca termeni de comparație decât MotoGP și alte câteva driving-sim-uri pe GBA) de unde ne privește cu milă, îmbrăcat în cea mai frumoasă haină pe care a văzut-o vreodată LCD-ul unui N-Gage. Am zis.

Producător	Ideaworks3D
Distribuitor	Codemasters
Calitate	★★★★★





Requiem of Hell





Hack and Slash pentru o platformă mobilă. Fiind un mare fan al lui LoTR – Return of the King (pentru GBA), am sărit în sus la aflarea veștii că și N-Gage-ul va fi miluit cu un H&S numai al lui. De obicei, la capitolul consolă mobilă, acest gen este ignorat, dar puținele jocuri care ajung să vadă lumina zilei sunt cel puțin mulțumitoare. Nici Requiem of Hell nu iese din acest tipar și ne oferă o experiență cel puțin interesantă. Pe care o putem împărți cu cel mai bun prieten sau cel mai înverșunat dușman via Bluetooth.

Povestea, care aproape că nici nu mai contează (câți dintre voi au jucat Diablo 2 pentru poveste?), se învârte în jurul unui fost răufăcător înviat din morți și pus în slujba Binelui de o zână amuzantă, dar în același timp, enervantă la culme.

Nu cred că e nevoie să vă spun cu ce se mănâncă un H&S. Blizzard și-a făcut admirabil treaba și v-a explicat pe viu înaintea mea. Requiem of Hell calcă pe urmele fraților săi mai mari de pe PC și apelează la eye-candy pentru a momi cât mai mulți gameri. Reușește admirabil, după părerea mea, luminițele (pe asta nu ai copyright, Mitza!) simțindu-se ca la ele acasă pe N-Gage. Animațiile personajelor și mediul înconjurător au fost „construite" în limita posibilităților unei console de buzunar (nici prea-prea, nici foarte-foarte...) și se vede că producătorii, oameni miloși, n-au vrut să muncească N-Gage-ul până la epuizare. Dar nici nu l-au lăsat să se odihnească prea tare.

Producător	Digital Red
Distribuitor	Nokia
Calitate	★★★★★

Dacă v-ați permis un N-Gage QD, înseamnă că vă puteți înfige liniștiți la un Colin McRae 2005. Nu vă plac jocurile cu mașini? Nici o problemă, puteți da banii pe Requiem of Hell. Nu vă veți simți înșelați nici o clipă.

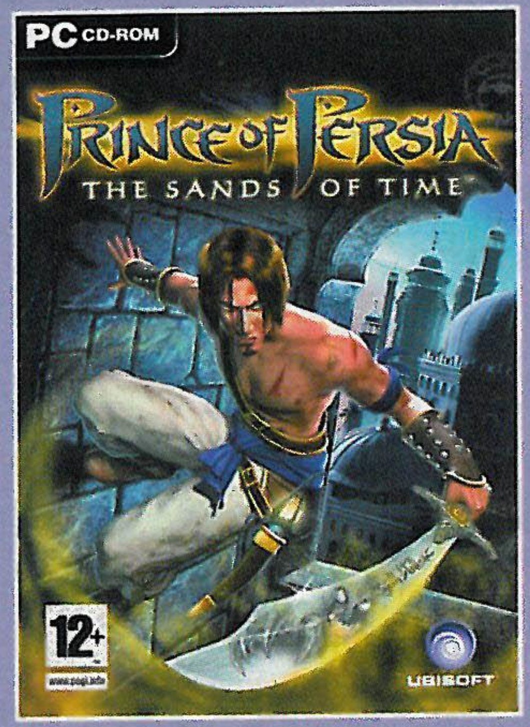
■ cioLAN

Nokia N-Gage oferită de NOKIA România, tel. 021-407.75.05

UBISOFT

CONCURS LEVEL ŞI

Câştigă jocul Prince of Persia: The Sands of Time



Cum se numeşte cel mai nou joc din seria Prince of Persia?

a. The Sands of Time ☐
b. Warrior Within ☐
c. The Warrior of Time ☐

Nume, prenume
Str. Nr. Bl. Sc. Ap.
Localitate Cod Judeţ
Telefon e-mail

Răspunsul îl găseşti în articolul despre jocul Prince of Persia: Warrior Within (să fie o întrebare capcană? ☺) din acest număr al revistei.

Decupaţi talonul şi trimiteţi-l pe adresa Vogel Burda Communications SRL, OP 2 CP 4, 500530 Braşov, până la 1 februarie 2005.

THRUSTMASTER®

CONCURS LEVEL ŞI

Câştigă un 2-in-1 Dual Trigger Gamepad PC/PS2



Ce notă a primit jocul Prince of Persia: Warrior Within în acest număr al revistei?

a. 8,6 ☐
b. 7,6 ☐
c. 7,2 ☐

Nume, prenume
Str. Nr. Bl. Sc. Ap.
Localitate Cod Judeţ
Telefon e-mail

Răspunsul îl găseşti în articolul despre jocul Prince of Persia: Warrior Within din acest număr al revistei.

Decupaţi talonul şi trimiteţi-l pe adresa Vogel Burda Communications SRL, OP 2 CP 4, 500530 Braşov, până la 1 februarie 2005.

CONCURS LEVEL ŞI

ALTEC LANSING

Câştigă una din perechile de căşti Altec Lansing AHS202, AHS302, AHS502, AHS602



Cine sunt producătorii jocului Vampire: The Masquerade – Bloodlines?

a. Troika ☐
b. Activision ☐
c. Black Isle ☐

Nume, prenume
Str. Nr. Bl. Sc. Ap.
Localitate Cod Judeţ
Telefon e-mail

Răspunsul îl găseşti în articolul despre jocul Vampire: The Masquerade – Bloodlines din acest număr al revistei.

Decupaţi talonul şi trimiteţi-l pe adresa Vogel Burda Communications SRL, OP 2 CP 4, 500530 Braşov, până la 1 februarie 2005.

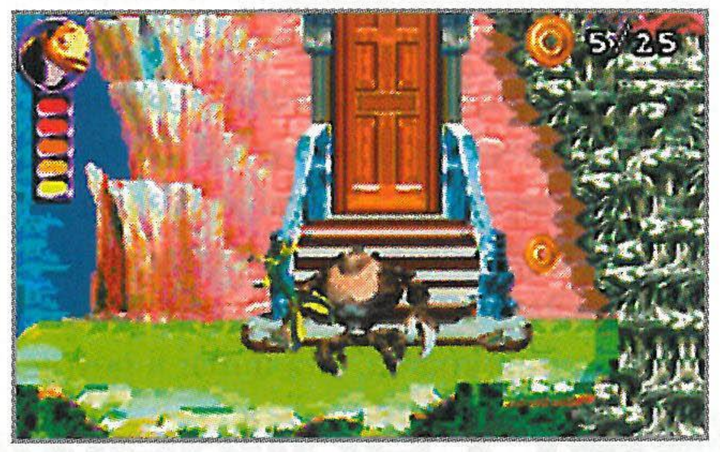
GAME BOY ADVANCE

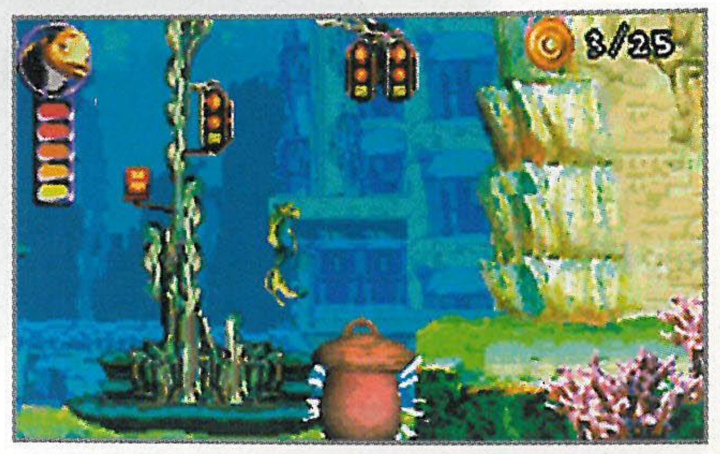
Shark Tale

Micul prieten al marelui călător?

Mai nou, am descoperit o nouă metodă de testare a jocurilor pentru GBA. În tren. O dată pe lună se alege o localitate aflată la cel puţin patru ore de mers cu trenul de oraşul natal, în cazul meu Braşovul. O dată ce ţinta e fixată, se parcurge drumul către gară, de preferat cu troleul şi la o oră de vârf. În troleu are loc primul contact cu jocul aflat în teste. Dacă până la gară nu dau cu GBA-ul de pământ, jocul prezintă potenţial. În troleu am observat un amănunt important: Shark Tale este un sidescroller clasic cu o grafică puţin peste limita decenţei, aşa că are asigurată o steluţă (GBA-ul e încă intact).

Ajuns în tren, iniţiez faza a doua a procesului de testare. Indiferent la o tanti care se pare că are hemoragie nazală, urmăresc atent tot ceea ce se întâmplă pe LCD. Ajung la concluzia că majoritatea misiunilor se rezumă la găsirea celui mai scurt drum între punctele A şi B. Nişte cârcâieci agresivi bătuţi pe drum mă salvează de la o moarte sigură de plictiseală. Nu m-au salvat însă de o comă adâncă. Noroc cu muzikia săltăreaţă care m-a mai trezit puţin. O steluţă pentru că





mi-a captat îndeajuns atenţia încât să-mi adoarmă compasiunea şi spiritul civic (sângele băbuţei de pe bancheta vecină nu mi-a trezit nici un sentiment).

După două ore, GBA-ul încă e funcţional, iar eu mă lupt cu un rechin într-un minigame ce aduce fooooooarte vag a Mortal Kombat. A treia steluţă ajunge unde trebuie. Zece minute mai târziu ascult muzică country şi mă uit în gol pe geam. Afară e noapte, iar eu sfârşesc prin a număra luminiţele din depărtare. Ce ţi-e şi cu adaptările astea după succese de box-office...

■ cioLAN

Producător	Vicarious Visions
Distribuitor	Activision
Ofertant	Best Distribution Tel. 021-345.55.05
Calitate	★★★☆☆

Consolă GBA SP oferită de Best Computers, tel. 021-345.55.05

Câştigătorii lunii noiembrie



La concursul LEVEL împreună cu Best Distribution, jocul Rome: Total War a fost câştigat de către Iohne Bogdan din Braşov.

La concursul LEVEL împreună cu Ubisoft, jocul Will Rock a fost câştigat de către Răcaru Elena din Bucureşti.

La concursul LEVEL împreună cu Hercules, Hurjui Alin din Timiş a câştigat un gamepad Firestorm Dual Analog.

La concursul LEVEL împreună cu Altec Lansing, Căpitan Dan-Sorin din Satu Mare a câştigat un sistem de boxe Altec Lansing VS3151.

La concursul LEVEL împreună cu Ultra PRO Computers, Orzănescu Alexandru Şerban din Bucureşti a câştigat o carcasă C.2628 336-08 Midi Tower 350W.

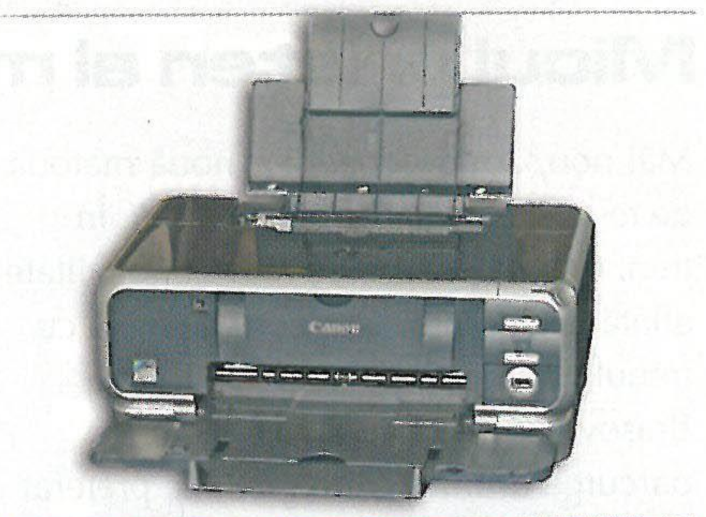
La concursul LEVEL împreună cu Euro Entertainment Enterprises, Mimalache Narcis din Craiova şi Truţa Vasile-Stelian din Topliţa au câştigat câte un DVD cu filmul „Ochi pentru ochi şi dintre pentru dinte" (Eye for an Eye).

La concursul LEVEL împreună cu PcCoolers.ro, Decu Florentin Cătălin din Slobozia a câştigat un cooler Thermalright ALX-800 + Fan Enermax UC-8FAB.

Câştigătorii sunt rugaţi să sune la redacţie: 0268-415158 sau 0268-418728, interior 133.

HardWare

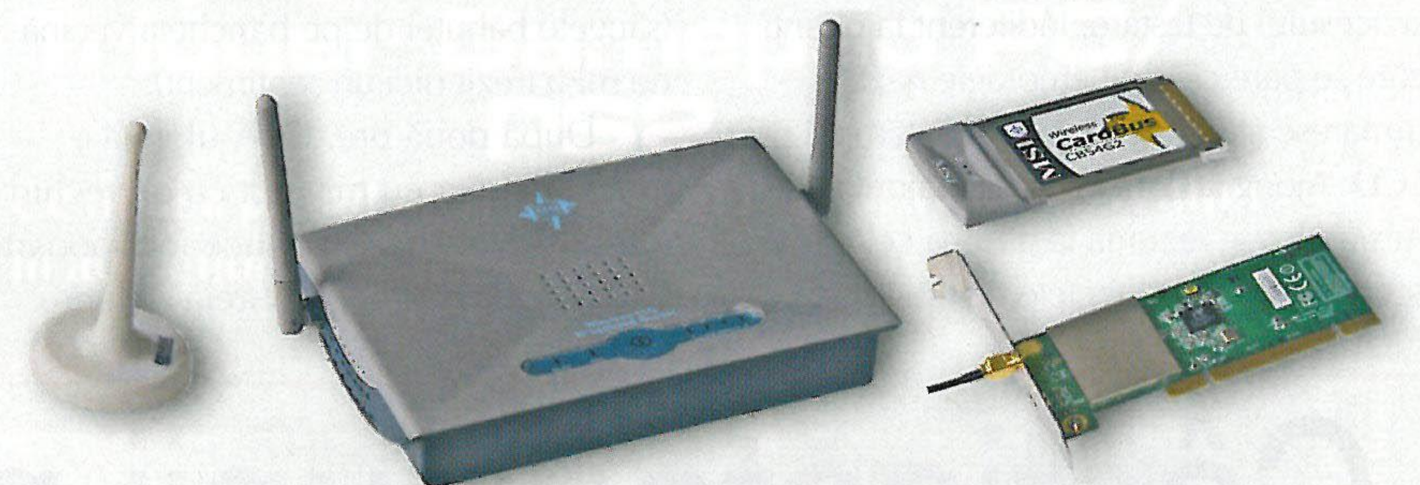
Canon Pixma IP4000



Printre cele mai recente modele de imprimante de tip Bubble Jet lansate de Canon se numără și Pixma IP4000. La prima vedere, observăm designul destul de îndrăzneț al acesteia. Gândindu-mă la suferințele prin care trece imprimanta mea, cred că IP4000 nici măcar nu le-ar simți. Cu sau fără voia mea, în momentul în care nu folosesc imprimanta obișnuiesc să depun pe ea diverse hârtii, hârtiuțe, CD-uri etc. Spre deosebire de imprimanta mea, unde „marfa" pică pe jos la fiecare atingere, modelul de la Canon este destul de stabil la acest capitol. Intrând cu adevărat în problemă, observăm că Pixma IP4000 este considerată de către Canon o imprimantă foto. Așa și este. La o rezoluție de 4.800 pe 1.200 dpi, vă garantez că orice poză imprimată pe hârtie foto arată extraordinar. Că tot suntem la capitolul fotografii, grație conectorului USB ce se găsește pe panoul frontal al imprimantei, puteți să vă conectați camera foto digitală (Canon) direct la imprimantă, fără a mai fi nevoie de intervenția PC-ului.

Denumire: Pixma IP4000
Gen: Un prieten de nădejde
Producător: Canon
Distribuitor: Tornado Sistems
Telefon: 021-206.77.77
Preț: 124 EURO (fără TVA)
Calitate:

MSI Wireless 11g Network



Dacă aveți vreun plan referitor la construcția unei rețele sau la modernizarea uneia deja existente, puteți lua în calcul și varianta oferită de MSI. În primul rând, punem la bătaie ruterul RG54G2. Acesta, pe lângă principala funcție de protecție a porții către Internet, dispune și de un switch cu patru porturi și de funcția de Access Point. Compatibil cu standardul 11 g, prin AP se pot obține rate de transfer de maxim 54 Mbps. Dacă este amplasat într-o zonă cu foarte multe interferențe, puteți activa funcția Nitro, pentru a îmbunătăți calitatea propriului semnal.

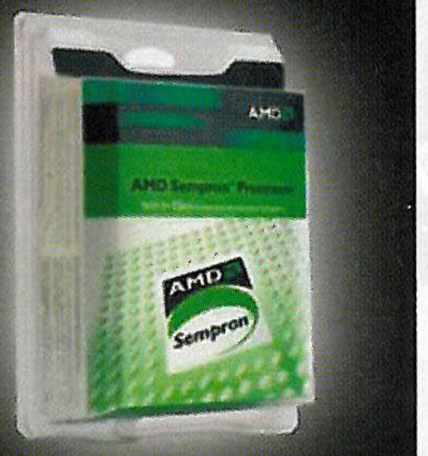
Dacă există și un PC la care accesul cu cablul de rețea este foarte anevoios, puteți să recurgeți la varianta unei plăci de rețea wireless PCI (PC54G2). Având aceeași mamă, comunicarea cu access point-ul este una foarte bună. Spre deosebire de multe astfel de plăci, cea în cauză este însoțită de o antenă mobilă, care devine foarte utilă în cazul în care poziționarea PC-ului față de AP este destul de anevoioasă.

Plimbăreții pot opta pentru acest card PCMCIA (CB54G2), iar cei care obișnuiesc să utilizeze un laptop vor aprecia avantajul oferit de o rețea wireless. Viteza de transmisie poate atinge și în acest caz o rată maximă de transfer de 54 Mbps.

Denumire: RG54G2, PC54G2, CB54G2
Gen: Mobilitate & confort
Producător: MSI
Distribuitor: Flamingo Comp., Skin Media
Telefon: 021-222.50.41 / 021-231.50.97
Preț: 89, 43, 43 EURO (fără TVA)
Calitate:

AMD Sempron Mobile

Cei de la AMD vor să profite în continuare de pe urma noului procesor Sempron. Într-o declarație făcută de AMD nu cu mult timp în urmă, compania a anunțat că dorește să lanseze pe piață un nou model de procesor Sempron pentru notebook-uri. Noul procesor Sempron 3000+ ar putea să ofere un raport preț/calitate foarte bun ținând cont de faptul că procesoarele Sempron lansate până în acest moment sunt foarte fiabile.



Seagate stochează 133 GB pe platan

Deși nu sunt primii, și cei de la Seagate intră în lumea producătorilor de HDD-uri ce oferă o capacitate de stocare de 400 GB. Noul model Barracuda 7200.8 este unul Serial ATA și este primul ce dispune de funcția NCQ (Native Command Queue), ce are ca rol scăderea timpului de acces la citirea/scrierea datelor și creșterea în durată a vieții hard disk-ului. Această tehnologie este atât de avansată încât performanțele acestui HDD de 7.200 rpm pot fi comparabile cu ale unuia cu 10.000 rpm.



Primera Signature Z1



Numerotarea, sortarea și depozitarea numeroaselor CD-uri sau DVD-uri sunt uneori niște lucruri destul de migăloase. Foarte mulți cunoscuți de-ai mei au obiceiul de a stoca absolut tot ce trece prin mâna lor pe CD-uri sau, mai nou, pe DVD-uri. Problema e că de fiecare dată trebuie să scrie pe ele anumite chei pentru a putea fi recunoscute mai târziu. Pentru cei ca ei, și nu numai, cei de la Primera au realizat un fel de imprimantă ce are posibilitatea de a eticheta discurile de plastic într-un mod mult mai profesionist. Cu ajutorul unui program, se creează o etichetă de tip text sau grafic și în câteva secunde obțineți un CD/DVD ce arată la fel ca cele făcute în fabrică. Singura deficiență a acestei imprimante este că poate „tipări" doar cu o singură culoare: negru, verde, albastru sau roșu.

Denumire: Signature Z1
Gen: Ordine printre plastice
Producător: Primera
Distribuitor: Biro Technologies 2000
Telefon: 021-315.65.75
Preț: N/A
Calitate:

Micronet Powerline USB Adapter



Tehnologia de ultimă oră ne permite să comunicăm chiar și prin intermediul firelor de înaltă tensiune ce ne străbat sârguincioase toată casa. La urma urmei, dacă aveți prin casă mai multe PC-uri și nu vreți să apelați la o soluție wireless, de ce să mai trageți alte cabluri, când ele sunt deja întinse? Cu un astfel de adaptor conectat la fiecare PC în parte, puteți să creați o rețea fără pretenții, dar care să vă ajute să puteți transfera date de pe un PC pe altul. Rata maximă de transfer a datelor prin intermediul firelor electrice poate atinge 14 Mbps. Conectarea la PC a adaptoarelor se poate face fie prin intermediul unui port USB, fie printr-o placă de rețea Ethernet. Oricât ar părea de frumos, totuși granițele acestei rețele se întind până la primul obstacol de tip contor electric sau siguranțe fuzibile.

Denumire: SP952
Gen: Rețea de... apartament
Producător: Micronet
Distribuitor: Elsaco Electronic
Telefon: 021-336.48.89
Preț: 58 EURO (fără TVA)
Calitate:

PS2 în criză

O dată cu venirea Sărbătorilor, compania Sony a crescut ritmul de producție pentru consolele PlayStation2, deoarece nu s-a așteptat la impactul puternic pe care l-a avut cu consolele PlayStation 2 Slim Edition. Așa-numita criză a golit complet stocurile tuturor magazinelor ce ofereau spre comercializare consola PS2, indiferent că era vorba de varianta clasică sau de cea slim.

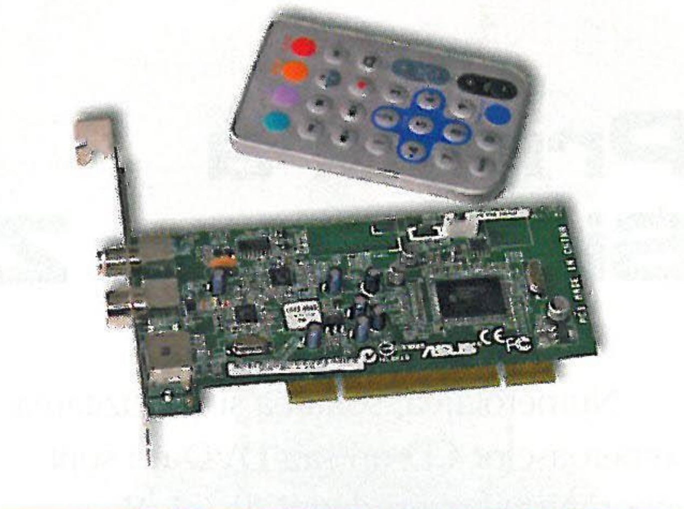


Microsoft vorbește și în limba Quechua

Pentru a fi cât mai „apropiată" de utilizatorii de PC-uri din zona Americii Latine, compania Microsoft dorește să lanseze pe piață versiuni noi ale sistemului de operare Windows XP și ale suitei Office 2003 în limba Quechua. Beneficiarii vor fi comunitățile băștinașe din Argentina, Bolivia, Chile, Columbia, Ecuador și Peru în care această limbă predomină.



ASUS TV FM Card



Recepționarea de programe TV sau radio pe un PC nu mai este un mister de foarte mult timp. La ora actuală, prețurile acestor dispozitive sunt într-o ușoară scădere. De ce? Ei bine, apar pe piață noi modele de carduri TV. Din noua generație face parte și acest model de la ASUS. Dacă îl admirați mai atent, observați că plăcuța în sine este cam „cheală" deoarece acum totul se face digital. Piesa de bază de pe toată această placă este un chipset Philips ce se „bate" din greu cu biții din interior pentru a reda o imagine frumoasă și de calitate. Controlul de la distanță îl puteți face prin intermediul unei telecomenzi de dimensiuni foooarte mici, puțin incomodă pe alocuri.

Pachetul software ce însoțește această placă TV este destul de bogat. De exemplu, pentru vizionarea programelor TV, cei de la ASUS ne oferă o aplicație gen Home Theater. O aplicație foarte oacheșă, care însă rulează foarte greu pe sisteme mai slabe... de înger. O aplicație ceva mai neșlefuită, dar foarte configurabilă, puteți download-a de pe site-ul producătorului.

Denumire: TV FM Card
Gen: ... încă un pas spre digitalizare
Producător: ASUS
Distribuitor: UltraPRO Computers
Telefon: 021-211.70.90
Preț: 34 EURO (fără TVA)
Calitate:

Thrustmaster Force Feedback Joystick

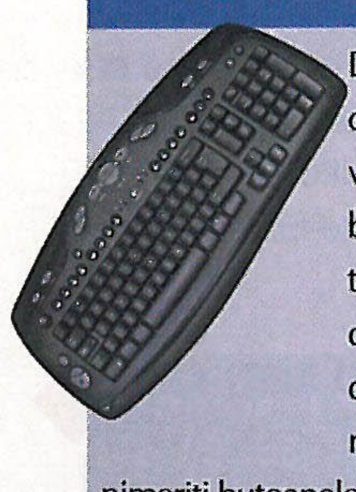


Dacă nu știați, vă spun eu. Băieții ăștia de la Thrustmaster ne coc ceva. Încep să apară pe piață noi modele de joystick-uri, volane și alte gadget-uri ce poartă sigla lor. Cei care nu sunt chiar experți ar putea spune că nu prea există diferențe între cele ce au fost și cele ce au apărut acum. Este oarecum adevărat. Din punct de vedere al designului nu au fost aduse modificări majore. Cu adevărat important este ceea ce s-a schimbat în interior. Spre exemplu, acest model de joystick a fost reechipat cu o variantă nouă de Force Feedback ce are la bază tehnologia TouchSense. Această îmbunătățire tinde să confere senzații puternice și realiste ale efectelor de Force Feedback. Din diverse motive, anumiți parametri pot fi setați prin intermediul software-ului ce însoțește joystick-ul. Pentru control, dispuneți de opt butoane, de un trăgaci și de celebrul buton point-of-view. Pentru teste vă este furnizat și jocul Abyss Lights Frozen System.

■ BogdanS

Denumire: Force Feedback Joystick
Gen: Stick-ul Reloaded 2
Producător: Thrustmaster
Distribuitor: Ubisoft Romania
Telefon: 021-569.06.00
Preț: N/A
Calitate:

Logitech Media Keyboard



Dacă ați obosit să vă tot bateți tastatura de fiecare dată când nu mai nimeriți butoanele, e clar că trebuie să cumpărați una nouă. Logitech vine cu un model nou-nouț de tastatură multimedia și, ce e mai interesant, cu un nou look. Tastatura este foarte ergonomică și se pretează și la munca de birou și la gaming.

Denumire: Media Keyboard
Gen: Gamer's best friend
Producător: Logitech
Distribuitor: Flamingo Comp
Telefon: 021-222.50.41
Preț: 34 EURO (fără TVA)
Calitate:

Thermaltake Bigwater Cooling System



Un sistem de răcire bun nu trebuie întotdeauna să ne și dea afară din casă din cauza zgomotului. Thermaltake ne oferă o variantă nouă de răcire cu lichid, care poate fi montată atât pe procesoare Intel P4, cât și pe AMD K7 sau K8. Sistemul dispune de o pompă de lichid impresionantă datorită ventilatorului de 12 cm. Dacă temperatura procesorului crește nesimțit de mult, puteți accelera procesul prin intermediul unui panou frontal.

Denumire: Bigwater
Gen: Pentru capacități mari
Producător: Thermaltake
Distribuitor: Elsaco Electronic
Telefon: 021-336.48.89
Preț: 85 EURO (fără TVA)
Calitate:

Enermax Security Screws



Pentru aceia care obișnuiesc să își țină sistemele sub cheie, cei de la Enermax propun un set de șuruburi anti-efracție. Kit-ul conține două seturi de șuruburi cu „cifru" diferit. Acestea pot fi deschise doar cu ajutorul unei chei sau al unei șurubelnițe speciale, ce sunt livrate împreună cu șuruburile.

Denumire: UC-SST8
Gen: O versiune de firewall
Producător: Enermax
Distribuitor: PC Coolers.ro
Telefon: N/A
Preț: 8 EURO (fără TVA)
Calitate:

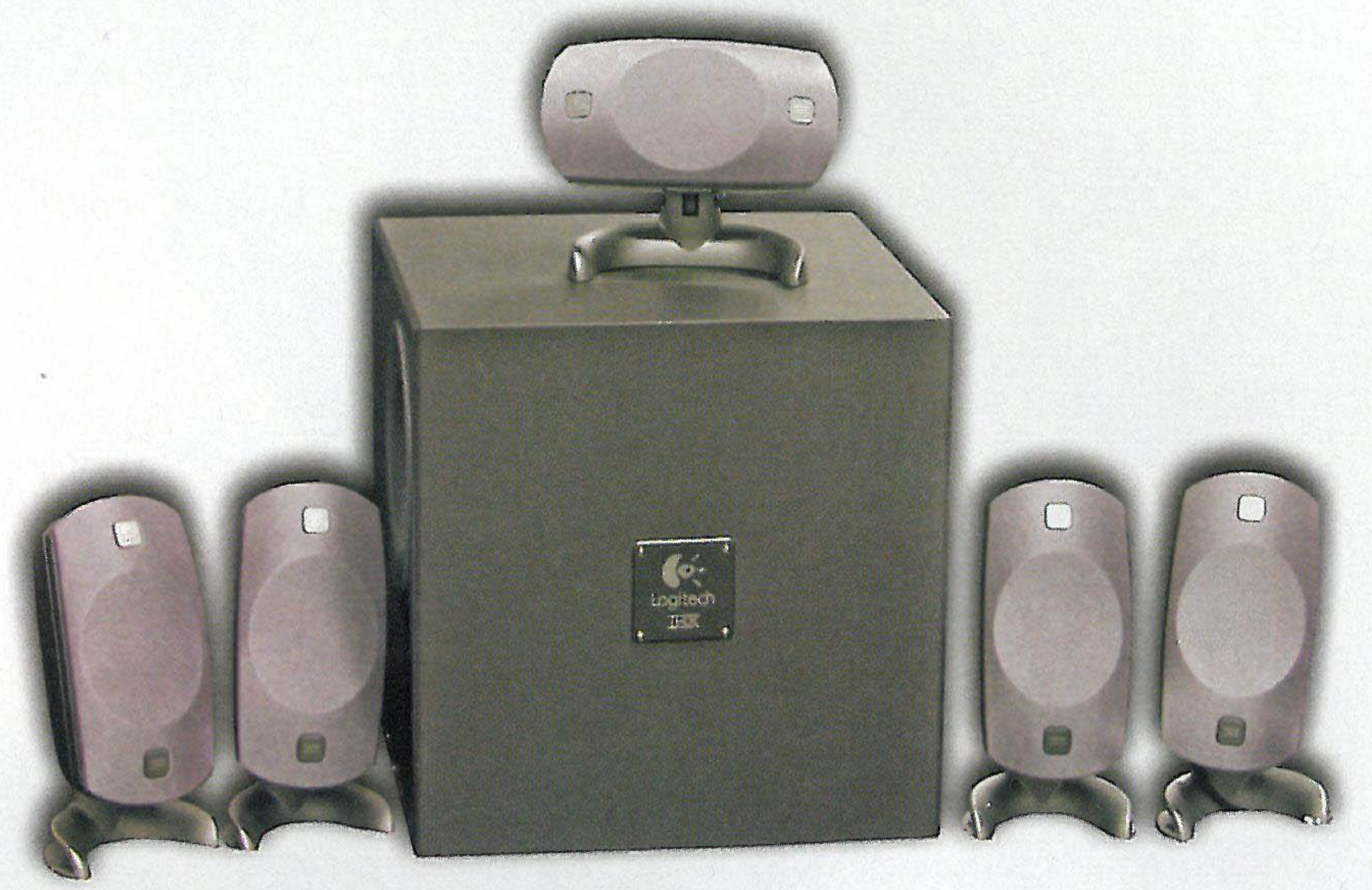
Kingston CompactFlash Memory



Nimic nu este mai enervant decât atunci când dorești să faci rapid o fotografie și brusc camera foto pur și simplu nu mai răspunde la comenzi și îți afișează în ciudă un mesaj de imposibilitate legată de memoria internă. Nimic mai simplu. Te enervezi și alegi un card nou, și nu orice card, ci unul de 2 GB, cât să ajungă pentru câteva sute de fotografii.

Denumire: CF/2048 Card
Gen: Nu necesită derulare
Producător: Kingston
Distribuitor: Senorg România
Telefon: 021-336.43.16
Preț: 143 EURO (fără TVA)
Calitate:

Logitech Z5300



Sistemele de boxe produse de Logitech în celebra serie Z au un punct comun: subwoofer-ele pot fi folosite cu succes de cei care vor să joace feste aparatelor de înregistrare ale Institutului Național de Seismologie. Nu face excepție nici subwoofer-ul sistemului 5.1 Logitech Z5300, a cărui emisie sonoră puternică, nedistorsionată este pecetea definitorie a tuturor sistemelor Z. Poate că acestui subwoofer i-aș reproșa atacul lent, care îl face mai puțin percusiv, și faptul că pornește de foarte jos, de sub 80, poate chiar 70 Hz. Acest lucru scade din claritatea și dinamica frecvențelor joase, deoarece sateliții cu difuzoare în diametru de 6,35 cm nu reușesc să completeze o importantă depresiune aflată în zona mediilor joase în spectrul de frecvențe – sateliții sunt alături de subwoofer, nu tocmai în completarea acestuia. Dotați cu un singur difuzor, sateliții oferă o performanță decentă, dar lipsită de detaliu și dinamică, cu o senzație de „gâtuire" a sunetului, datorată redării modeste a frecvențelor înalte și reliefării ușor rezonante a unei benzi nu tocmai largi din zona de frecvențe medii. Precum în cazul tuturor sistemelor Logitech, construcția modelului Z5300 este excepțională sub aspectul calității și designului, iar caracteristicile sale audio recomandă acest sistem 5.1 în special pentru jocuri, filme și genuri electronice dansante.

■ Marius Ghinea

Denumire: Z5300
Gen: 1000 Wați RMS
Producător: Logitech
Distribuitor: UltraPRO Computers
Telefon: 021-211.70.90
Preț: 278 EURO (fără TVA)
Calitate:



Încântarea urechiuşelor

La ora actuală, o pereche de căşti, indiferent de model, gen sau formă tinde să intre în categoria acelor produse aşa-zis personale. De ce zic asta? Mie mi s-a întâmplat de câteva ori ca unele modele de căşti după care unii colegi din redacţie să fie înnebuniţi să nu mă impresioneze cu absolut nimic. Bineînţeles, fenomenul s-a întâmplat şi invers. În aceste condiţii, am ajuns la concluzia că fiecare „tip" de ureche se simte bine doar în compania anumitor căşti. În acest sens, producătorii încearcă în fel şi chip să satisfacă nevoile clienţilor prin diverse metode: forme, materiale de construcţie, accesorii, culori şi, nu în ultimul rând, prin preţ. În cele mai multe cazuri preţul este (din păcate) unul dintre cele mai importante criterii într-o achiziţie. O altă dezamăgire vine tot din partea preţului. Nu întotdeauna un preţ ridicat denotă şi o calitate superioară a produsului. Sfatul meu este ca, înainte de a achiziţiona orice fel de căşti, să le încercaţi. Verificaţi dacă vă vin bine, dacă sună bine şi dacă... vă stau bine. Asta în cazul în care mai aveţi de gând să ieşiţi la o promenadă prin oraş cu ele.

Afirmaţia lu' Dimmu

... make fine adjustments to your audio
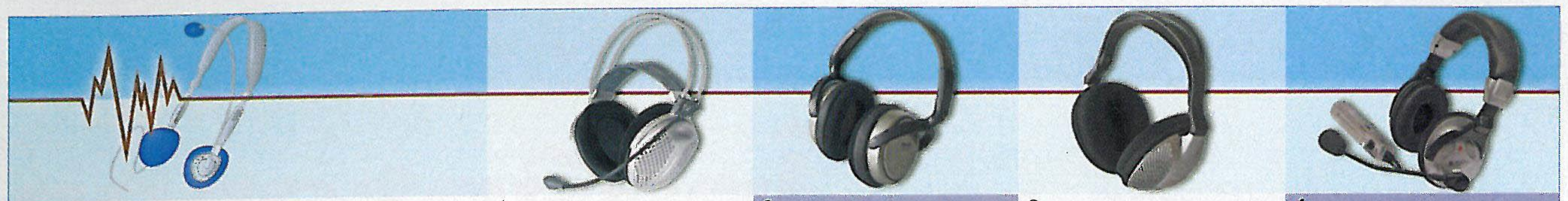
Evaluarea unor perechi de căşti este un lucru destul de subiectiv. Există fel de fel de gusturi şi nu prea ai ce să faci în privinţa asta. În testul de faţă, absolut toate perechile de căşti au fost evaluate de aceleaşi perechi de urechi. Evaluarea audio s-a făcut pe mai multe criterii. Primele care au fost luate în vizor au fost jocurile. Şi ca să fiu la modă, am mers pe combinaţia dintre Need for Speed Underground 2 şi Half-Life 2. Coloana sonoră din NFS, urmată la scurt timp de efectele din HL2 au punctat în aceeaşi măsură. Şi ca orice om normal, este imposibil ca pe propriul PC să nu depozitez măcar câteva MP3-uri, aşa, de sămânţă. În această idee, am hotărât să aleg şi câteva track-uri audio cu ritmuri şi bit-rate-uri diferite. Indiferent cât de melodioase sau chinuite au fost sunetele emanate de căşti, au fost luate în considerare şi tonalităţi ca înalte, medii sau joase.

Majoritatea competitorilor au avut în dotare şi câte un microfon, o piesă foarte importantă în cazul în care doriţi să chat-uiţi pe Internet sau să vă sincronizaţi mai bine în cadrul anumitor jocuri multiplayer. După microfon au mai fost punctate şi aspecte ca lungimea cablului sau poziţionarea unui controler de volum pe fir. Personal, mi se pare foarte util acest controler pentru momentele când pur şi simplu nu puteţi modifica volumul sau vă e prea lene să vă mişcaţi.

Sistemul de testare nu contează foarte tare. Ceea ce contează este placa Creative Audigy 2, care a dat tonul fiecărui sunet.

■ BogdanS





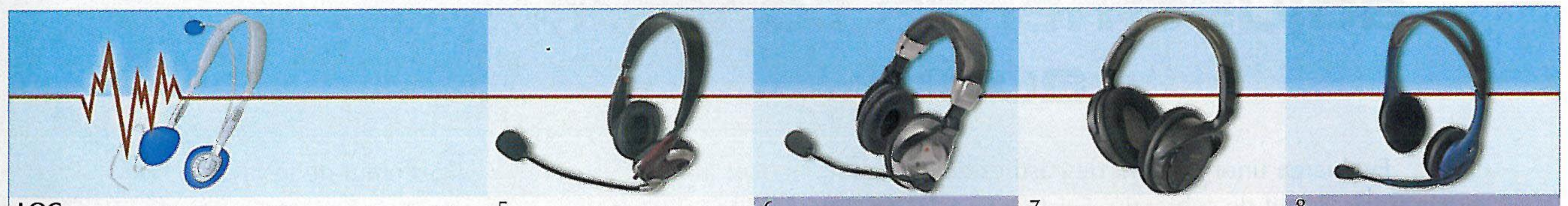
LOC	1	2	3	4
Nume	Teac	Philips	Sony	Altec Lansing
Model	PowerMax HP-10	SBC HP250	MDR-CD380	AHS-602
Ofertant	UltraPRO Computers	Tornado Sistems	Flamingo Computers	Skin Media
Telefon	021-2117090	021-2067777	021-2225041	021-2315097
Preţ [EUR] (fără TVA)	43	10,5	44	25
Căşti				
Impedanţă (Ω)	Front:64, Rear, Center:32	32	40	32
Răspuns în frecvenţă	20Hz ~ 20KHz	15Hz ~ 22KHz	10Hz ~ 25KHz	20Hz ~ 20KHz
Senzitivitate (dB)	N/A	100	104	100
Putere maximă (mW)	N/A	500	100	500
Microfon				
Impedanţă (Ω)	2,2	-	-	2,2
Răspuns în frecvenţă	30Hz ~ 16KHz	-	-	100Hz ~ 10KHz
Senzitivitate (dB)	-60	-	-	-38
Tensiune de alimentare	4,5	-	-	5
Dotări				
Lungimea firului (cm)	400	605	350	230
Material constructie	Catifea	Textil	Textil	Vinil
Control volum pe fir	DA	DA	NU	DA
Adaptor Jack 6.3 mm	NU	DA	DA	NU
Mobilitate căşti	DA	DA	DA	DA
Evaluare				
NOTA Audiţie Game1	10	8	10	8
NOTA Audiţie Game2	10	7	9	9
NOTA Audiţie Track1	10	8	10	9
NOTA Audiţie Track2	10	8	10	9
NOTA Audiţie Track3	9	8	10	9
NOTA Audiţie Track4	10	7	9	8
Nota Audiţie	9,83	7,67	9,67	8,67
Rezultate				
Performanţă	9,44	7,68	9,23	8,68
Nota LEVEL	**8,27**	**7,58**	**7,38**	**6,94**

Teac PowerMax HP-10

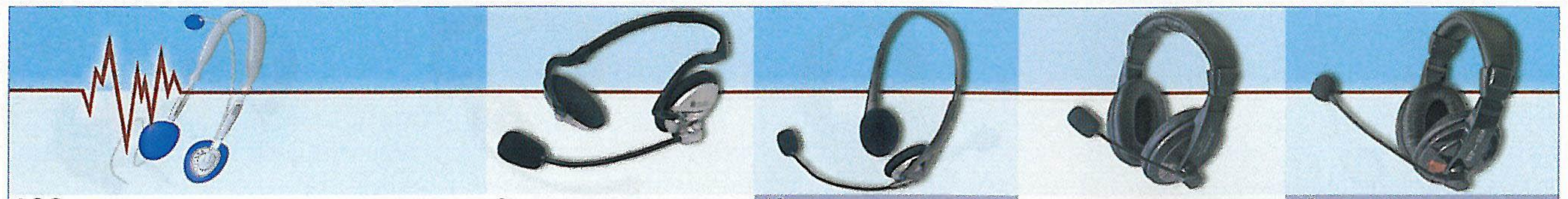
E cu adevărat incredibilă atmosfera creată de aceste căşti. Poate că sună ciudat, însă gamerii sunt cei dintâi vizaţi de acestea. Şi nu zic asta doar de dragul lor ☺, însă ele îl au pe acel vino-ncoa sub formă de surround 5.1. Şi nu este vorba de vreun efect realizat prin nu ştiu ce artificii, ci chiar există în aceste căşti şase speaker-e mici care sunt coordonate de un mini media center. Pe acest media center există un singur buton de volum general. Dacă din anumite motive doriţi să reconfiguraţi volumul, puteţi să realizaţi acest lucru prin intermediul controlerului de pe fir, unde există câte un buton de volum pentru front, rear şi center. Experienţa unei buşituri de maşini într-un joc o veţi simţi mult mai real şi datorită funcţiei de vibraţii de care dispun căştile Teac PowerMax HP-10.



Ofertant: UltraPRO Computers
Preţ: 43 EURO (fără TVA)



LOC	5	6	7	8
Nume	Jinlian	Altec Lansing	Philips	Logitech
Model	CD-350MW	AHS-502	SBC HP200	USB Headset 30
Ofertant	Quartz Computer	Skin Media	Tornado Sistems	Logitech Eastern Europe
Telefon	021-4109948	021-2315097	021-2067777	N/A
Preţ [EUR] (fără TVA)	N/A	22	9	71
Căşti				
Impedanţă (Ω)	32	32	32	32
Răspuns în frecvenţă	20Hz ~ 20KHz	20Hz ~ 20KHz	15Hz ~ 22KHz	20Hz ~ 20KHz
Senzitivitate (dB)	110	100	100	100
Putere maximă (mW)	80	500	500	100
Microfon				
Impedanţă (Ω)	2,2	2,2	-	2,2
Răspuns în frecvenţă	100Hz ~ 16KHz	100Hz ~ 16KHz	-	100Hz ~ 16KHz
Senzitivitate (dB)	-58	-40	-	-59
Tensiune de alimentare	-	5	-	-
Dotări				
Lungimea firului (cm)	210	230	198	200
Material constructie	Vinil	Vinil	Textil	Catifea
Control volum pe fir	DA	DA	NU	DA
Adaptor Jack 6.3 mm	NU	NU	DA	NU
Mobilitate căşti	DA	DA	DA	DA
Evaluare				
NOTA Audiţie Game1	7	8	8	7
NOTA Audiţie Game2	6	8	7	6
NOTA Audiţie Track1	7	9	8	6
NOTA Audiţie Track2	5	8	9	5
NOTA Audiţie Track3	6	8	8	6
NOTA Audiţie Track4	4	8	7	4
Nota Audiţie	5,83	8,17	7,83	5,67
Rezultate				
Performanţă	5,89	8,11	7,79	6,48
Nota LEVEL	**6,91**	**6,67**	**6,61**	**6,42**



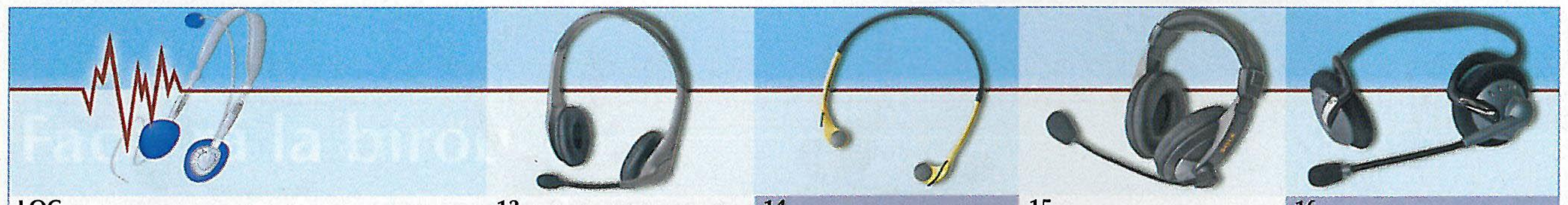
LOC	9	10	11	12
Nume	Altec Lansing	Altec Lansing	ALA Allreal	Sonic
Model	AHS-302	AHS-202	CD-750MV	HP-259
Ofertant	Skin Media	Skin Media	Quartz Computer	UltraPRO Computers
Telefon	021-2315097	021-2315097	021-4109948	021-2117090
Preţ [EUR] (fără TVA)	16	15	4	5
Căşti				
Impedanţă (Ω)	32	32	32	32
Răspuns în frecvenţă	20Hz ~ 20KHz	20Hz ~ 20KHz	20Hz ~ 20KHz	20Hz ~ 20KHz
Senzitivitate (dB)	100	100	105	105
Putere maximă (mW)	100	100	1000	1000
Microfon				
Impedanţă (Ω)	3,2	3,2	1,5	1,5
Răspuns în frecvenţă	100Hz ~ 12KHz	100Hz ~ 16KHz	20Hz ~ 20KHz	20Hz ~ 20KHz
Senzitivitate (dB)	-39	-40	-58	-58
Tensiune de alimentare	5	5	10	10
Dotări				
Lungimea firului (cm)	240	230	210	210
Material constructie	Burete	Burete	Vinil	Vinil
Control volum pe fir	DA	DA	DA	DA
Adaptor Jack 6.3 mm	NU	NU	NU	NU
Mobilitate căşti	DA	DA	NU	NU
Evaluare				
NOTA Audiţie Game1	7	6	6	6
NOTA Audiţie Game2	6	6	5	5
NOTA Audiţie Track1	7	7	6	6
NOTA Audiţie Track2	7	6	5	5
NOTA Audiţie Track3	7	7	5	5
NOTA Audiţie Track4	6	6	3	3
Nota Audiţie	6,67	6,33	5,00	5,00
Rezultate				
Performanţă	6,78	6,67	5,35	5,35
Nota LEVEL	**5,71**	**5,65**	**5,41**	**5,28**

Philips SBC HP250

Philips SBC HP250 sau, cu alte cuvinte, şase metri de libertate şi muzică bună. Acest model de căşti este printre singurele ce dispune de un cablu de o asemenea dimensiune. În acest fel nu trebuie să vă simţiţi „limitaţi", ci doar să aveţi grijă să nu rupeţi firul în timpul dansului. Cuvinte de laudă pot primi căştile la capitolul construcţie. Deşi sunt extrem de robuste, calitatea audio este una foarte bună, cu un sunet foarte plin şi armonios. Tot la capitolul rarităţi, putem aminti şi faptul că aceste căşti dispun şi de un adaptor Jack de 6 mm pentru cazul în care le conectaţi la dispozitive audio profesionale.



Ofertant: Tornado Sistems
Preţ: 10,5 EURO (fără TVA)



LOC	13	14	15	16
Nume	Logitech	Coby	Sole	Logitech
Model	USB Headset 20	CV-E205	H01	Extreme PC Gaming
Ofertant	Logitech Eastern Europe	UltraPRO Computers	Flamingo Computers	Logitech Eastern Europe
Telefon	N/A	021-2117090	021-2225041	N/A
Preţ [EUR] (fără TVA)	60	4	7	N/A
Căşti				
Impedanţă (Ω)	32	16	32	32
Răspuns în frecvenţă	20Hz ~ 20KHz	20Hz ~ 20KHz	20Hz ~ 20KHz	20Hz ~ 20KHz
Senzitivitate (dB)	100	105	105	100
Putere maximă (mW)	100	30	100	100
Microfon				
Impedanţă (Ω)	2,3	-	2,2	2,2
Răspuns în frecvenţă	100Hz ~ 16KHz	-	20Hz ~ 20KHz	100Hz ~ 16KHz
Senzitivitate (dB)	-58	-	-58	-59
Tensiune de alimentare	-	-	4,5	4,5
Dotări				
Lungimea firului (cm)	200	100	220	245
Material constructie	Vinil	Plastic	Vinil	Burete
Control volum pe fir	NU	NU	DA	DA
Adaptor Jack 6.3 mm	NU	NU	NU	NU
Mobilitate căşti	DA	DA	NU	NU
Evaluare				
NOTA Audiţie Game1	7	7	4	6
NOTA Audiţie Game2	6	7	4	3
NOTA Audiţie Track1	6	6	6	6
NOTA Audiţie Track2	5	7	5	4
NOTA Audiţie Track3	6	6	5	5
NOTA Audiţie Track4	4	5	4	4
Nota Audiţie	5,67	6,33	4,67	4,67
Rezultate				
Performanţă	6,13	6,67	4,63	5,58
Nota LEVEL	**5,21**	**4,83**	**4,80**	**4,67**



LOC	17	18	19
Nume	Sole	Philips	Genius
Model	H02	SBC HM385/00	HS-03A
Ofertant	Flamingo Computers	Tornado Sistems	UltraPRO Computers
Telefon	021-2225041	021-2067777	021-2117090
Preț [EUR] (fără TVA)	11	12,5	7
Căști			
Impedanță (Ω)	32	32	32
Răspuns în frecvență	20Hz ~ 20KHz	16Hz ~ 20KHz	20Hz ~ 20KHz
Senzitivitate (dB)	105	102	102
Putere maximă (mW)	100	100	100
Microfon			
Impedanță (Ω)	2,2	2,2	2,2
Răspuns în frecvență	20Hz ~ 20KHz	30Hz ~ 15KHz	50Hz ~ 10KHz
Senzitivitate (dB)	-58	-40	-58
Tensiune de alimentare	4,5	4,5	4,5
Dotări			
Lungimea firului (cm)	235	300	170
Material constructie	Vinil	Burete	Burete
Control volum pe fir	DA	DA	NU
Adaptor Jack 6.3 mm	NU	NU	NU
Mobilitate căști	NU	DA	DA
Evaluare			
NOTA Audiție Game1	3	3	4
NOTA Audiție Game2	4	2	3
NOTA Audiție Track1	5	4	3
NOTA Audiție Track2	4	3	4
NOTA Audiție Track3	5	4	4
NOTA Audiție Track4	3	3	3
Nota Audiție	4,00	3,17	3,50
Rezultate			
Performanță	4,30	3,56	4,38
Nota LEVEL	4,53	4,25	4,24

Altec Lansing AHS 302

Prin anumite comunități, genul acesta de căști este înscris la categoria „Behind the neck", lucru care nu trebuie neapărat considerat ca fiind rău. Ba dimpotrivă. Cel puțin la modelul de față, unde combinația plăcută a designului și calitatea foarte bună a sunetului fac din acestea un adevărat prieten la drumurile lungi și plictisitoare. Sunt mici, discrete, iar dacă se întâmplă să le folosiți în combinație cu PC-ul, puteți conversa cu prietenii pe Internet fără probleme. Pe același controler de volum de pe fir avem posibilitatea de a regla chiar și volumul microfonului. Nici în jocuri prestația lui AHS 302 nu este de neglijat. Ce-i drept, nu oferă acea profunzime a sunetelor specifică jocurilor, însă se descurcă mult mai bine decât alte modele mai mari și mai greoaie.



Ofertant: Skin Media

Preț: 16 EURO (fără TVA)



LOC	20	21	22
Nume	Sole	Genius	G
Model	H01X	HS-02A	HP-257
Ofertant	Flamingo Computers	UltraPRO Computers	UltraPRO Computers
Telefon	021-2225041	021-2117090	021-2117090
Preț [EUR] (fără TVA)	3	4	2
Căști			
Impedanță (Ω)	32	32	32
Răspuns în frecvență	20Hz ~ 20KHz	35Hz ~ 10KHz	20Hz ~ 18KHz
Senzitivitate (dB)	105	76	101
Putere maximă (mW)	100	100	100
Microfon			
Impedanță (Ω)	2,2	2,2	2
Răspuns în frecvență	30Hz ~ 16KHz	50Hz ~ 10KHz	20Hz ~ 16KHz
Senzitivitate (dB)	-58	-58	-68
Tensiune de alimentare	4,5	4,5	5
Dotări			
Lungimea firului (cm)	240	190	160
Material constructie	Burete	Burete	Burete
Control volum pe fir	DA	NU	DA
Adaptor Jack 6.3 mm	NU	NU	NU
Mobilitate căști	NU	DA	NU
Evaluare			
NOTA Audiție Game1	2	3	2
NOTA Audiție Game2	2	3	2
NOTA Audiție Track1	3	3	2
NOTA Audiție Track2	2	3	1
NOTA Audiție Track3	3	4	3
NOTA Audiție Track4	2	2	1
Nota Audiție	2,33	3,00	1,83
Rezultate			
Performanță	2,82	3,15	1,89
Nota LEVEL	4,05	3,92	3,86



LEVEL 01/05 — talon de comandă

DA, doresc:

Revista	Preț	Bucăți	Total
NOU!! CHIP SPECIAL LINUX FEDORA CORE 3	120.000 lei/buc		
CHIP SPECIAL FOTO VIDEO DIGITAL	118.000 lei/buc		
CHIP SPECIAL DEPANARE PC	119.000 lei/buc		
CHIP SPECIAL FILME PE CD	90.000 lei/buc		
CHIP SPECIAL MUZICA ȘI PC-UL	90.000 lei/buc		

Firma, cod fiscal

Nume, prenume

Str. | Nr. | Bl. | Sc. | Ap.

Localitate | Cod | Județ

Telefon | e-mail

Am plătit ... lei în data de ... cu mandatul poștal / ordinul de plată nr. ...

Dacă aveți probleme în comandarea revistelor CHIP SPECIAL, trimiteți un e-mail pe adresa alex_draghini@vogelburda.ro

talon de comandă

Decupați talonul din revistă, completați-l și expediați-l împreună cu dovada plății pe adresa Ioana Bădescu, OP 2 CP 4, 500530 Brașov

Plata se poate efectua prin mandat poștal pe adresa Ioana Bădescu, OP 2 CP 4, 500530 Brașov sau prin ordin de plată în contul Vogel Burda Communications R071ABNA0800264100060476 deschis la ABN AMRO Bank Brașov.

Taloanele care nu sunt însoțite de dovada plății NU VOR FI LUATE ÎN CONSIDERARE!

LEVEL 01/05 — talon de abonament

DA, doresc un ABONAMENT la revista LEVEL, pe:

Perioada	Preț revistă	Preț abonament
6 luni	~~810.000 lei~~	500.000 lei
12 luni	~~1.620.000 lei~~	900.000 lei

Începând cu luna:

Firma, cod fiscal

Nume, prenume

Str. | Nr. | Bl. | Sc. | Ap.

Localitate | Cod | Județ

Telefon | e-mail

Am plătit ... lei în data de ... cu mandatul poștal / ordinul de plată nr. ...

Am mai fost abonat, cu codul

talon de abonament

Decupați talonul din revistă, completați-l și expediați-l împreună cu dovada plății pe adresa Ioana Bădescu, OP 2 CP 4, 500530 Brașov

Plata se poate efectua prin mandat poștal pe adresa Ioana Bădescu, OP 2 CP 4, 500530 Brașov sau prin ordin de plată în contul Vogel Burda Communications R071ABNA0800264100060476 deschis la ABN AMRO Bank Brașov.

Pentru bugetari, plata se face în contul nr. RO90TREZ1315069XXX000746 deschis la Trezoreria Brașov.

Taloanele care nu sunt însoțite de dovada plății NU VOR FI LUATE ÎN CONSIDERARE!

GET MOBILE

Nokia 2650



Dintre puținele modele de telefoane clamshell pe care Nokia le-a lansat în ultimul timp, Nokia 2650 este unul foarte atrăgător și care lasă o impresie foarte bună. Deși a fost lansat în urmă cu trei luni, toate elementele bune le-a moștenit de la prietenul său mai vârstnic, Nokia 3100. Dacă nu vă mai amintiți de el, nu e nici o problemă. Nokia 2650 e principalul actor în acest moment. Puncte foarte importante au fost obținute la prestația artistică. De exemplu, când primește un apel, marginea întregului telefon începe să se lumineze într-o superbă culoare albăstruie. În afară de atractivitate, acest lucru mai e și foarte practic pentru aceia care frecventează locurile foarte zgomotoase, în care nici nu se pune problema să mai auzi soneria sau să-i simți vibrațiile.

CARACTERISTICI:

Dimensiune:	85 x 46 x 23 mm
Greutate:	96 g
Display:	Grafic – 4096 culori
Rezoluție Display:	128 x 128 pixeli
Tip acumulator:	Li-Ion 760 mAh
Stand-by:	până la 300 de ore
Talk time:	maxim 3 ore
Ofertant:	vezi www.nokia.ro

Samsung D500



La fel ca și colegul său de la Nokia, modelul Samsung D500 a fost lansat foarte recent. Acest model de terminal mobil înglobează o grămadă de funcții și funcționare numai bune de utilizat în caz de nevoie. Și chiar dacă ar fi să nu aveți nevoie, puteți să apelați la cele trei jocuri Java incluse. Bineînțeles, oferta nu se oprește aici. Pentru a putea fi utilizat, D500 dispune de designul slide-up. De acest avantaj se bucură în primul rând ecranul său. Prin comparație cu restul telefonului, dă senzația unui ecran imens pe care pot fi vizualizate mult mai ușor pozele realizate cu camera foto inclusă de 1.3 megapixeli. Pentru a susține camera foto în condiții de lumină slabă, telefonul dispune și de un flash extrem de util.

CARACTERISTICI:

Dimensiune:	93,5 x 45,7 x 23,5 mm
Greutate:	99 g
Display:	TFT – 256.000 culori
Rezoluție Display:	176 x 220 pixeli
Tip acumulator:	Standard Li-Ion 800 mAh
Stand-by:	până la 300 de ore
Talk time:	maxim 6,5 ore

Sony Ericsson T290



Revenind la categoria telefoanelor „clasice" din punctul de vedere al designului, am dat peste un model de la Sony Ericsson. Noul T290, ce poate fi găsit pe piață începând cu această lună, oferă un număr impresionant de funcții. Prin modul său de construcție și designul meniurilor, producătorii au gândit acest telefon în special pentru persoanele tinere, dinamice, care iubesc culorile vii și distracția. Alături de colecția de 32 de rington-uri incluse, acesta oferă posibilitatea de a stoca până la 200 de numere de telefon în agendă. Un lucru nostim este acela că fiecărui număr/nume din agendă i se poate atribui o anumită fotografie. În acest fel, vă va fi mult mai simplu să identificați apelantul.

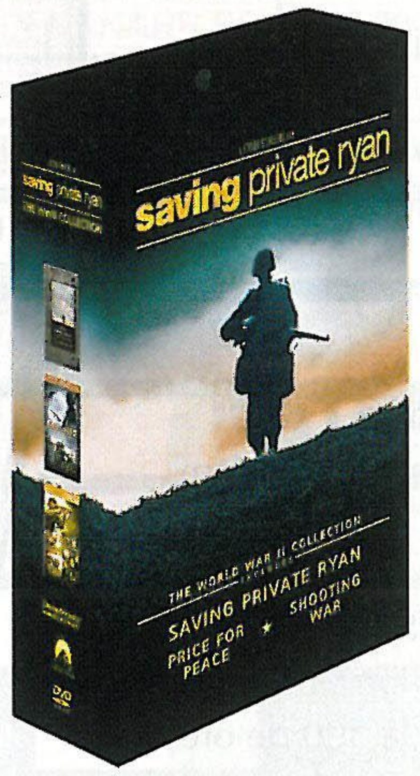
CARACTERISTICI:

Dimensiune:	101 x 44 x 19 mm
Greutate:	73 g
Display:	STN – 4096 culori
Rezoluție Display:	101 x 80 pixeli
Tip acumulator:	Li-Ion
Stand-by:	până la 300 de ore
Talk time:	maxim 10 ore

■ BogdanS

lifestyle

Salvați soldatul Ryan
Ediție de colecție „Al Doilea Război Mondial"
Saving Private Ryan
(World War 2 Gift Set – 4 discs)

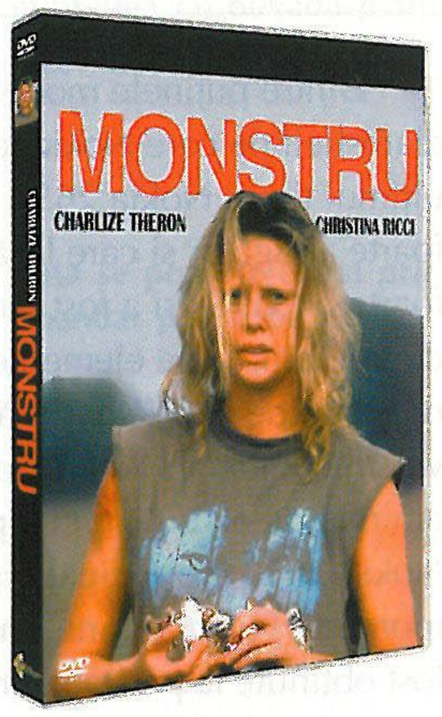


Câștigător a cinci premii Oscar, „Salvați soldatul Ryan" a fost pe locul întâi la încasări, în 1998.

Văzută prin ochii unui pluton de soldați americani, povestea începe cu Ziua Z a invaziei din cel de-al Doilea Război Mondial, apoi avansează dincolo de plajă, când soldații primesc o misiune specială, foarte periculoasă. Căpitanul John Miller (Tom Hanks) trebuie să-și ducă oamenii în spatele liniilor inamice, pentru a-l găsi pe soldatul James Ryan, ai cărui trei frați au fost uciși pe front. În fața unor forțe inamice copleșitoare, soldații pun la îndoială ordinele. De ce își riscă viața opt soldați pentru a salva unul singur? Înconjurați de brutalitățile războiului, fiecare dintre ei trebuie să găsească singur răspunsul și puterea de a triumfa cu onoare și curaj.

An: 1998
Gen: Război
Distribuție: Tom Hanks, Edward Burns, Tom Sizemore, Jeremy Davies, Vin Diesel
Regie: Steven Spielberg
Suport: DVD Box Set
Compania: PARAMOUNT HOME ENTERTAINMENT

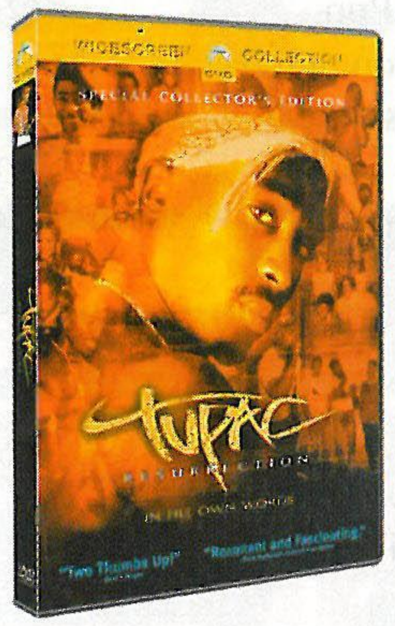
Monstru
Monster



Regizoarea Patty Jenkins dezvăluie o poveste de dragoste înfiripată în ciuda ororilor și a patologicului care le caracterizează pe cele două protagoniste cu probleme de adaptare socială: Aileen Wuornos, o prostituată ratată, care își ucide majoritatea clienților, și Selby Wall (Christina Ricci), pe care părinții au trimis-o să locuiască la o mătușă din Florida pentru „a se vindeca de homosexualitate". Cufundată într-o depresie cu tendințe sinucigașe, Aileen nimerește din întâmplare într-un bar, unde o întâlnește pe Selby, de care se îndrăgostește imediat. Pentru a putea păstra relația cu Selby, ea continuă să se prostitueze, ceea ce-i va alimenta furia ucigașă, din ce în ce mai puternică, pe care n-o mai pot astâmpăra decât omorurile care se țin lanț, în timp ce presa o numește prima femeie ucigaș în serie - un monstru.

An: 2003
Gen: Dramă
Distribuție: Charlize Theron, Christina Ricci, Bruce Dern, Scott Wilson
Regie: Patty Jenkins
Suport: HS și DVD
Compania: NEW FILMS

Tupac: Povestea adevărată
Tupac: Resurrection
(Special Edition)

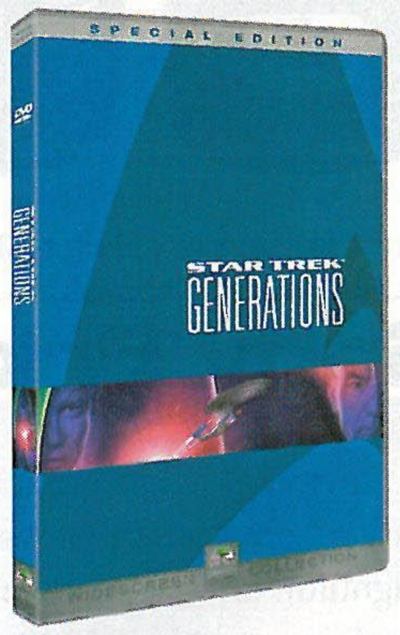


Tupac Shakur și-a croit drum din ghetou, a luptat pentru faimă și bogăție și a devenit cel mai bine vândut artist hip-hop al tuturor timpurilor. A fost un om introspectiv și sensibil, care a vorbit cu vocea necenzurată a adevărului.

Acum, pentru prima dată, Tupac își spune dramatica poveste a vieții sale. Narat în întregime de el, acest film important este singurul realizat în colaborare cu mama lui, Afeni Shakur, și, de asemenea, singurul film în care sunt prezentate muzica și electrizantele concerte live ale lui Tupac. Onest, impresionant și o adevărată sursă de inspirație, acest autoportret scoate la iveală sufletul complex al controversatului artist. Poet, profet și revoluționar... Acesta este TUPAC: POVESTEA ADEVĂRATĂ.

An: 2003
Gen: Muzică
Distribuție: Rappin' 4-Tay, Rodney King, Tupac Shakur
Regie: Lauren Lazin
Suport: VHS și DVD
Compania: PARAMOUNT HOME ENTERTAINMENT

Star Trek 7: Generații
Star Trek 7: Generations
(Special Edition, 2 discs)



Data stelară: secolul 23. Foștii ofițeri ai Flotei Stelare James T. Kirk , Montgomery Scott și Pavel Chekov sunt oaspeți de onoare la bordul noii nave spațiale Enterprise–B. Un zbor de testare ia o turnură neașteptată când Enterprise întâlnește două nave blocate în Nexus, o undă misterioasă de energie. În timpul unei încercări periculoase de salvare, Kirk este aruncat în spațiu.

Șaptezeci de ani mai târziu, Căpitanul Jean-Luc Picard și echipajul navei Enterprise-D salvează un cercetător El-Aurian pe nume Soran. Acesta pune la cale un plan pentru distrugerea navei Enterprise și uciderea a milioane de oameni. Acum, singura șansă a lui Picard este Nexus... și un căpitan legendar din trecut.

An: 1994
Gen: SF
Distribuție: Patrick Stewart, Jonathan Frakes
Regie: David Carson
Suport: DVD
Compania: PARAMOUNT HOME ENTERTAINMENT

Filmele sunt distribuite de EURO ENTERTAINMENT ENTERPRISES. **Telefon: 021-203.96.69**







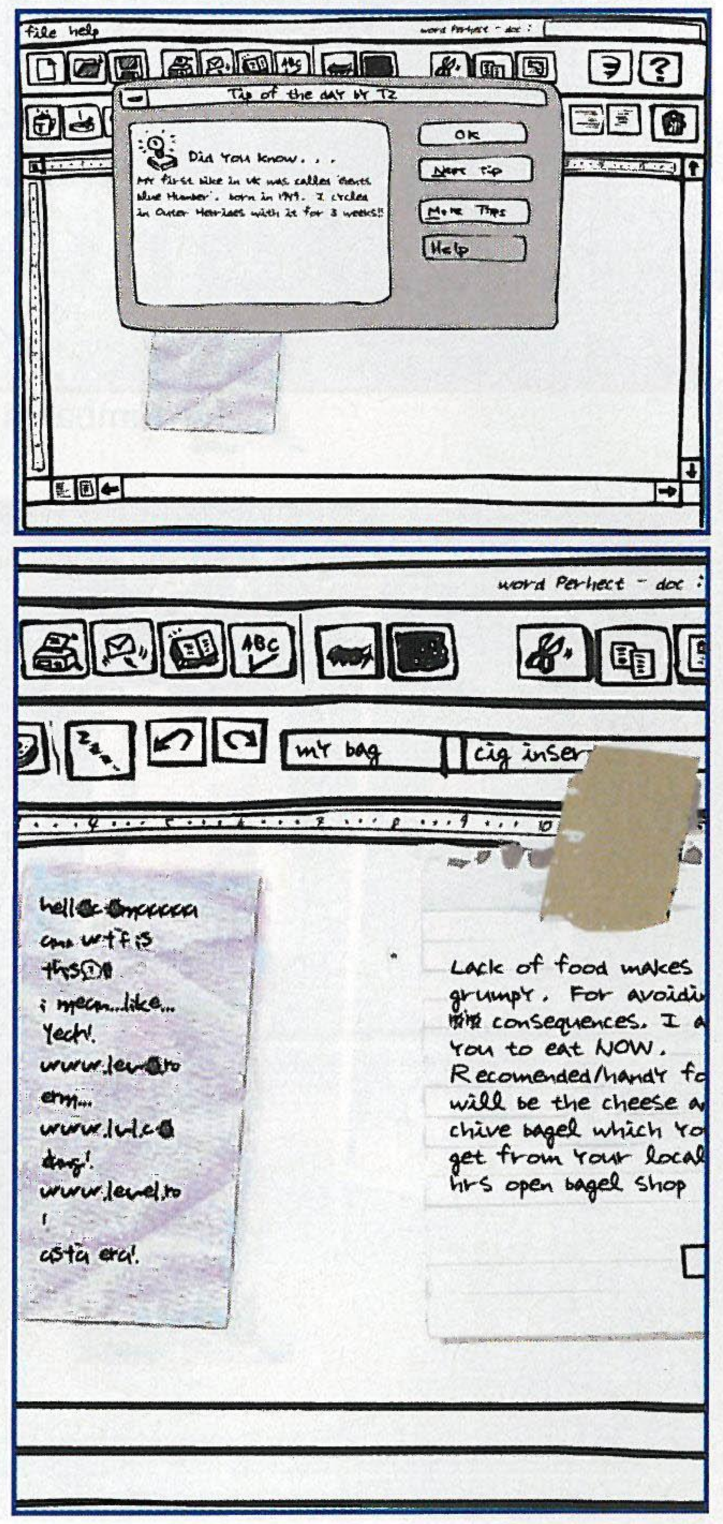
www.

The Onion

www.theonion.com

Au şi ei Caţavencul lor, pentru simplul motiv că şi la ei unii cititori sunt mai deştepţi decât alţii. Probabil una dintre cele mai cunoscute reviste on-line de satiră politică (şi nu numai) din SUA este theonion.com, un site care îşi permite să îşi păstreze capul limpede şi să facă haz de necaz cam de toate problemele care îi macină pe americani şi, prin extensie, şi pe restul lumii. De vizitat de fiecare dată când se face up-date, cu o pizza la îndemână (aveţi însă grijă să nu vă înecaţi de râs).





Word Perhect

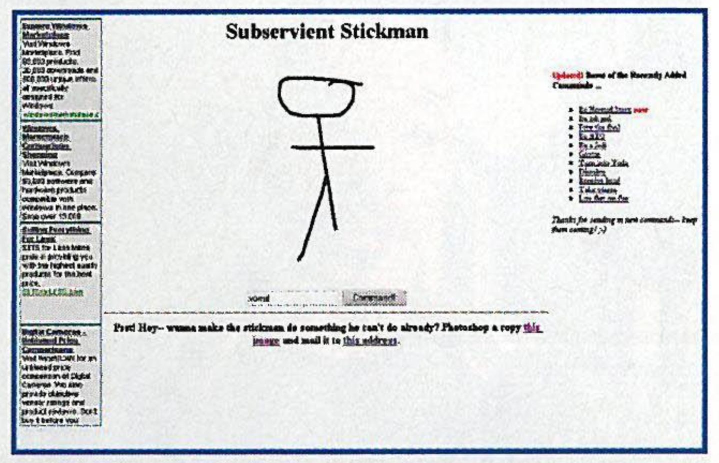
www.e-2.org/perhect

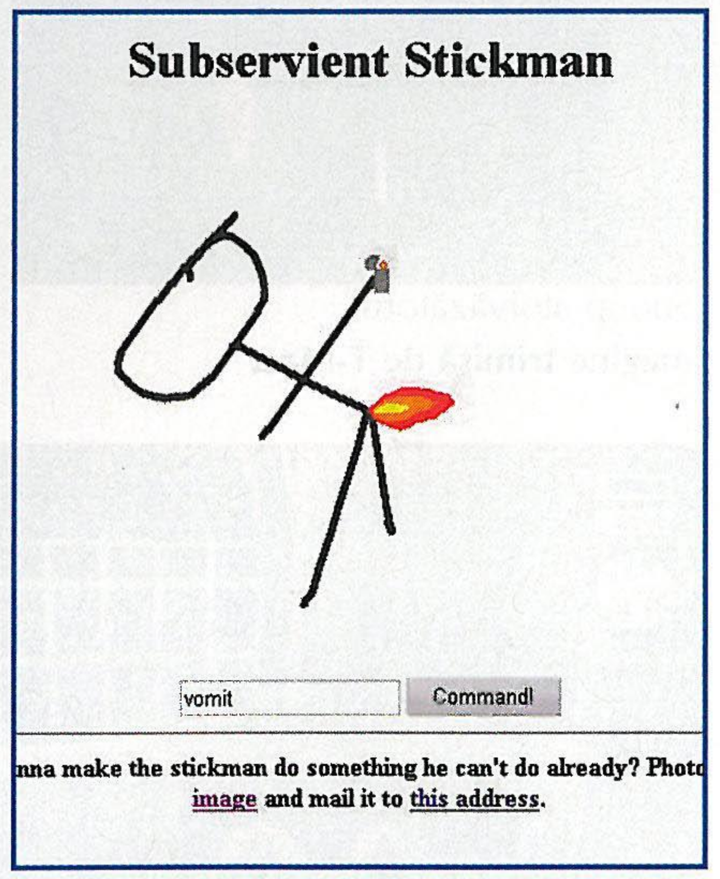
Viaza e pelfecdă! La FEL ji soft.urile pentru tegztele alea pe care le scriu eU acum. La n0iba! De fagt, via+a ete un c oşmar! Word Perhect e dovada aia care e ultimă. Să dai cu tstatura în motinor, nu halta! Uhaaaaaa... cleioane!

Subservient Stickman

www.subservientstickman.com

După modelul Subservient Chicken (şi un alt site cu o barmaniţă apetisantă ;)) vine Subservient Stickman. Mult mai simplu din punct de vedere grafic, dar mult mai maleabil. De acum înainte, omuleţul e scalvul vostru! Mai mult decât atât, punctul forte al site-ului stă în faptul că oricine îşi poate crea noi reacţii ale omuleţului. Să crească mare!





Shakeskin

www.shakeskin.com

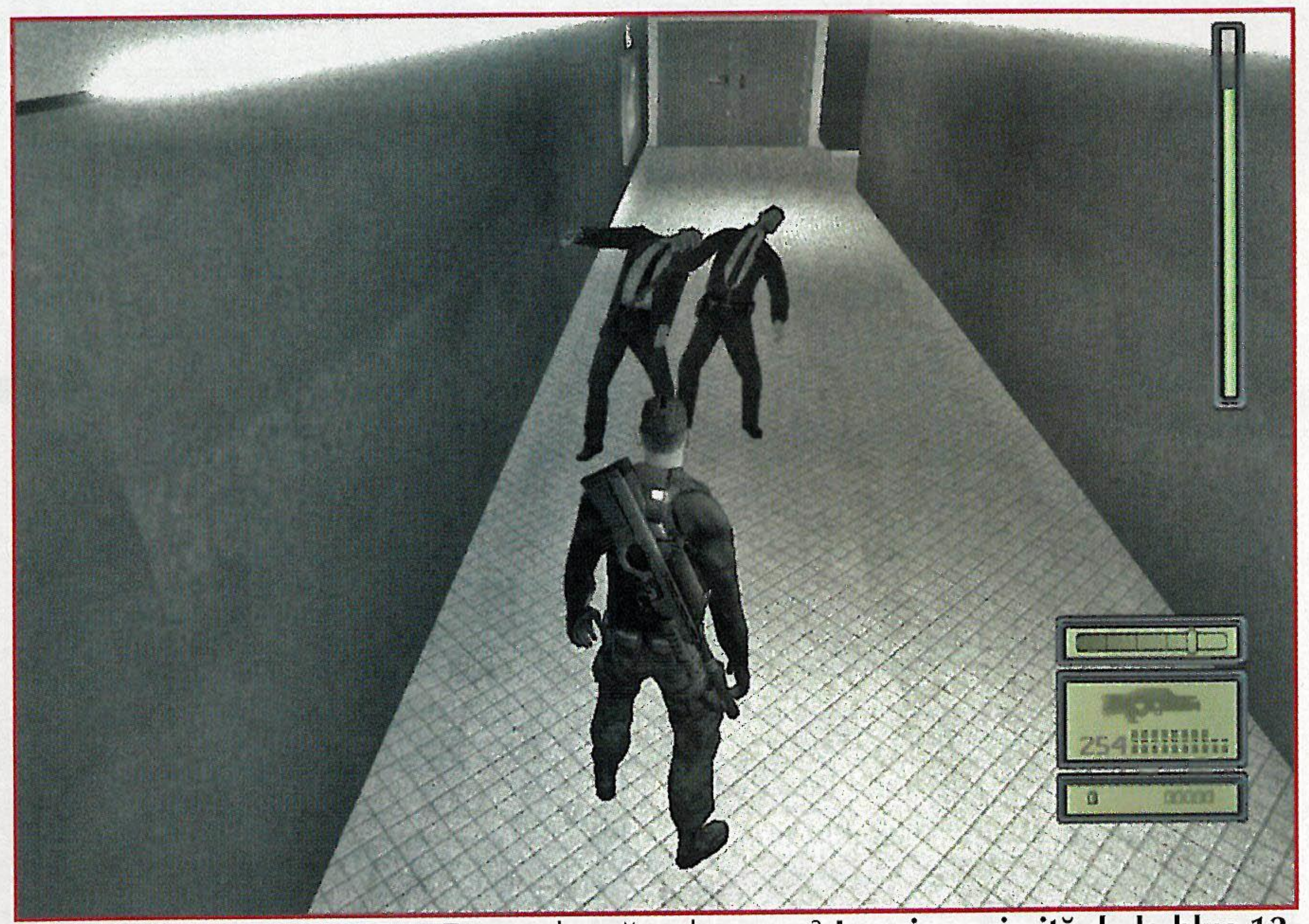
Mai uitaţi-vă încă o dată la poze, de data asta mai atent. Nu, oamenii ăia nu sunt morţi, ci poate mult prea bine dispuşi. Regulile sunt simple: iei un aparat de fotografiat, dai din maxilar şi te minunezi de rezultat. Site-ul e împărţit pe patru categorii (Shaken, Shaken combo, Prrr şi Prrr combo), a căror semnificaţie adâncă vă voi lăsa să o descoperiţi singuri. Concluzia este însă clară: fetele din Islanda sunt aproape toate mult prea drăguţe pentru urâţii ăia.

■ Mitza

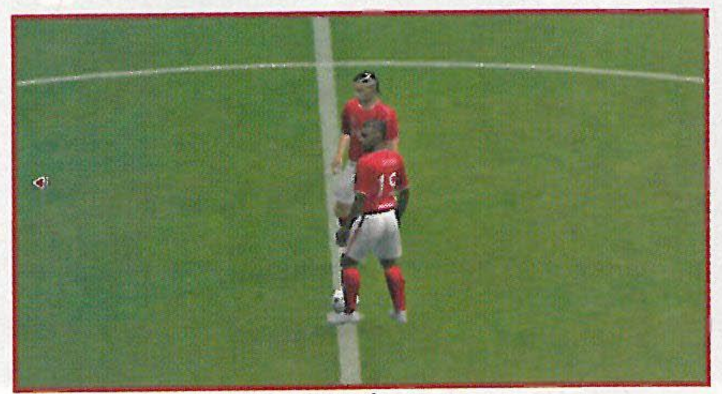




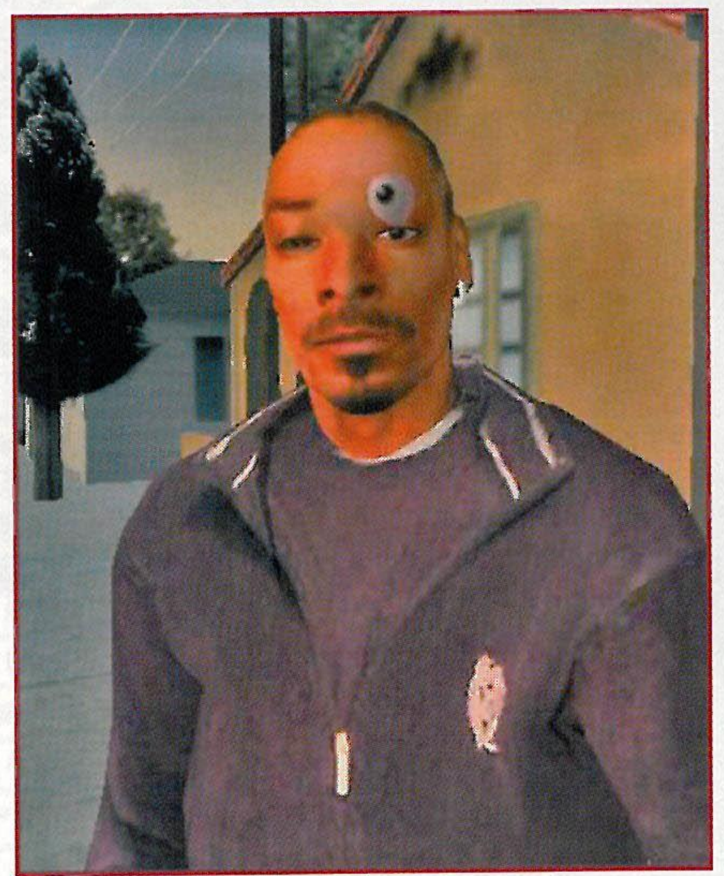
Deranjez?
Imagine primită de la Maverick Whythe.



De rumba vă arde acum? **Imagine primită de la blue 13.**



Beckham e mic copil.
Imagine primită de la Ovidiu Iulius.



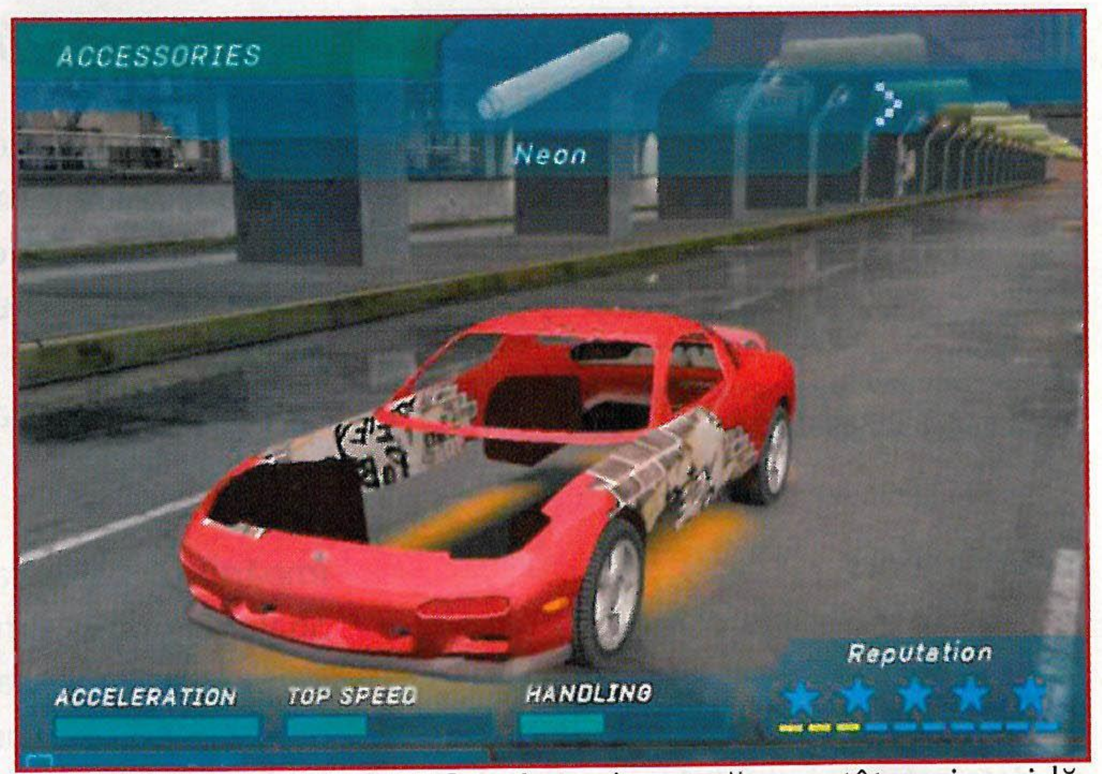
Snoop atotvăzătorul.
Imagine trimisă de T-Mac.



Cu așa look, succesul e garantat. **Imagine primită de la Gheolba.**



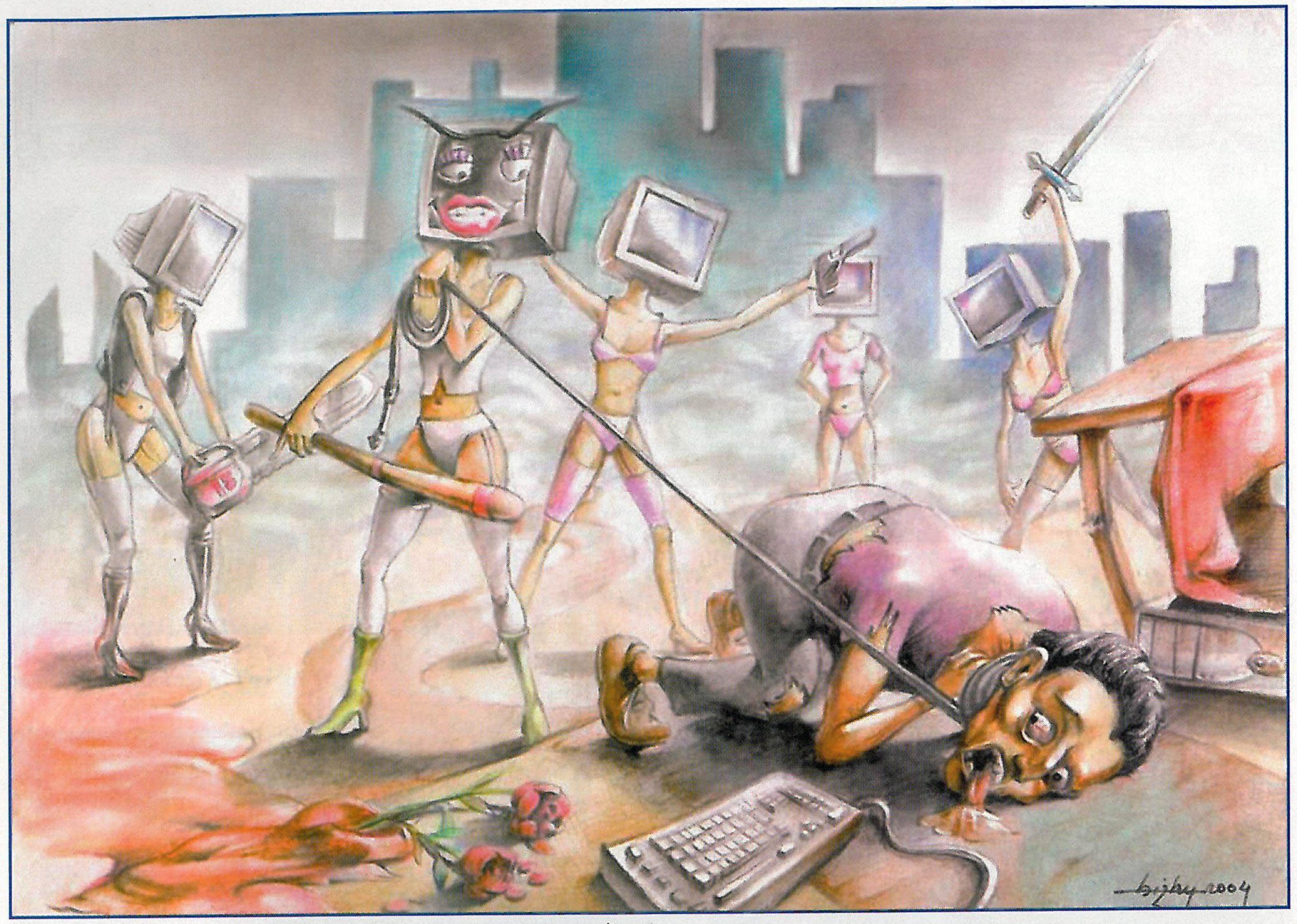
Mmm... și acolo vă văd. **Imagine trimisă de Ioanid Tibuleac.**



Cu cât mai ușoară, cu atât mai rapidă.
Imagine trimisă de Bargan Vlad.

Câștigătorul din acest număr este blue13.

Trimiteți imagini pentru patch la adresa rzarectha@level.ro.



Sexul în jocuri

Gata, pentru tema de data viitoare am rămas în pană de idei. Tocmai de aceea vă voi lăsa pe voi să vă bateți capul cu ceva un pic mai complicat. Alegeți-vă un personaj dintr-un joc, orice joc (poate să fie Max Payne sau un necunoscut din The Sims 2) și scrieți o scurtă poveste (maximum 3.000 de caractere) care să îl aibă pe acesta în centru. Dați frâu liber imaginației voastre! Fiți creativi! Spălați-vă tricourile numai cu Un Detergent Obișnuit!

Scrisorile le aștept pe adresa redacției, iar mail-urile la mitza@level.ro. Succes! Baftă! Toate alea!

■ Mitza

Alexandru Chermeleu

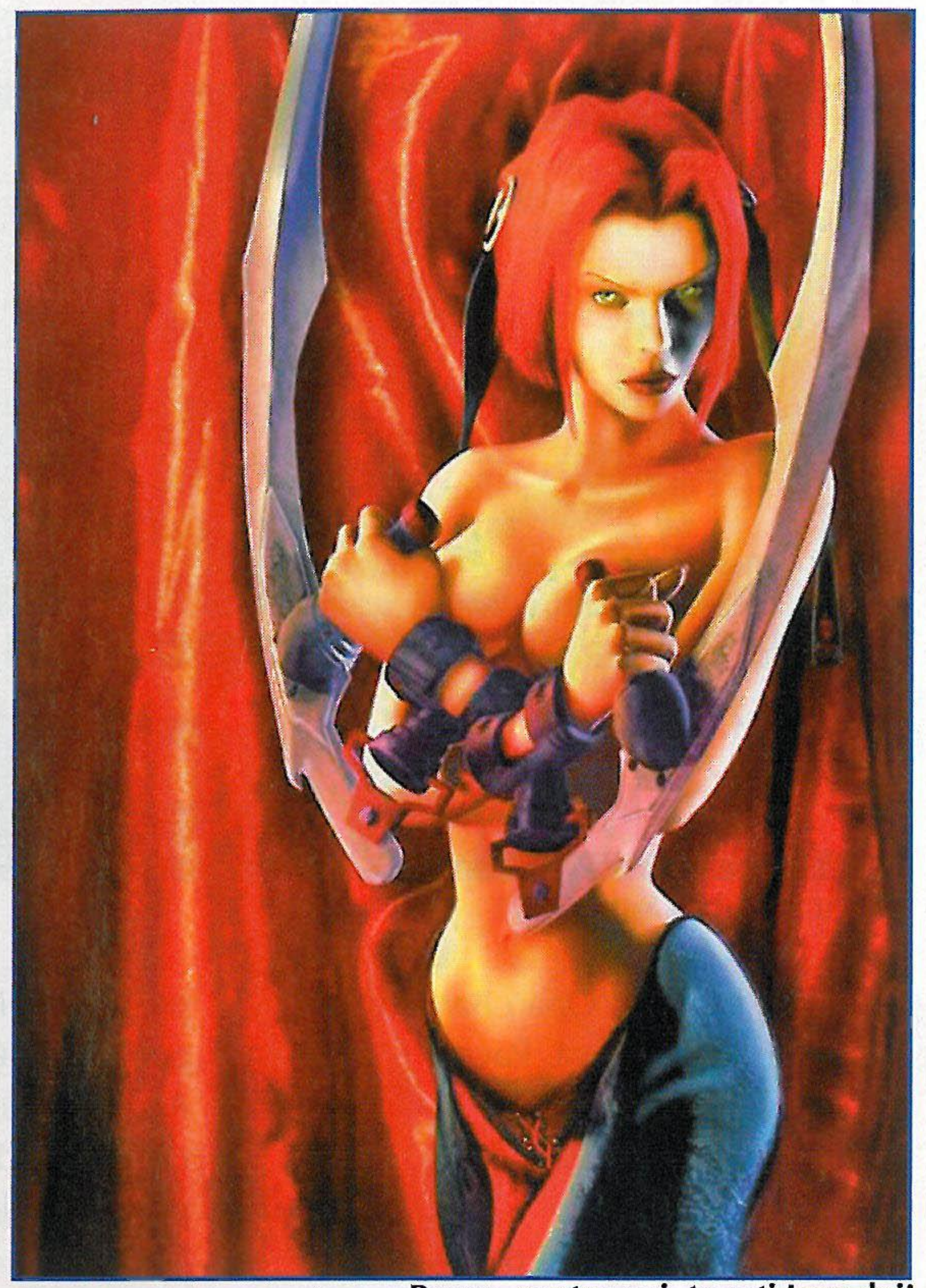
„Nu demult, m-am întâlnit cu o veche cunoștință care m-a întrebat într-un mod pur „agresiv" dacă va mai exista vreo continuare pentru jocul Tomb Raider. În fine, răspunsul meu nu cred că a mai contat deoarece, în timp ce încercam să îi explic individului cum stă treaba cu tanti Lara și ale ei nesfârșite aventuri, acesta mi-a „ras-o" scurt, spunând că el este cel mai „înflăcărat" fan al seriei, și nu al seriei îndeosebi, cât mai mult al protagonistei acesteia. Dacă întrebarea mea a fost tâmpă: De ce?, apăi să vedeți răspunsul: „sunt obsedat de mișcările, formele și figura ei", a spus el, cu ochii injectați de pasiune. Continuarea discuției nu cred că mai are relevanță, ci poate doar faptul că acest gen de răspuns te poate da peste cap chiar și în zilele tale cele mai dulci.

Adică, dom'le, să joci în disperare un joc (o serie) care îți mănâncă ani buni din viața ta, și așa plicticoasă, și să aștepți cu aceeași disperare o continuare a idilei tale doar pentru că „sunt obsedat de mișcările, formele etc. etc." mi se pare, dacă nu din punct de vedere psihologic o cotitură mai mult sau mai puțin patologică a vieții tale, atunci un simplu act demn de un exhibiționism pueril/infantil etc. Cu toate acestea, cele de mai sus mi-au transmis o idee cât de cât pertinentă, zic eu, și anume: nevoia. Dacă sexul în jocuri nu dovedește decât o intenție ieftină la nivelul strategiei de marketing promovate de producători, apăi această intenție este una destul de eficientă la nivelul cererii și acest lucru este atestat în principal de nevoia plebei după SEX. La fel cum nevoia de mâncare, de apă, de violență și altele pun stăpânire pe noi și scot la iveală acele instincte primare de om bătut în cap (a se citi animal) nu înțeleg de ce nevoia de sex nu ar ridica semne de întrebare. La o adică, are privilegiul de a sălășlui alături de celelalte need-uri primare și face parte din patrimoniul vieții noastre. Așa că va trebui să ne obișnuim cu ea și să o stăpânim atunci când este necesar.

Sexul în jocuri nu este o idee relativ nouă, ea având rădăcini în ilustrațiile simple pe care le putem admira sub formă de artwork-uri și până la tablouri renumite ale unor artiști consacrați. După părerea mea, cred că ar trebui să privim pentru început lucrurile dintr-o perspectivă inversă și anume: jocul în sex. Se știe că jocul (de oricare natură ar fi dumnealui) se împlinește sub forma unei nevoi vechi de întoarceri în trecuturile paradiziace, veșnic colorate și pline de mișcare. Jocul în sex tocmai acest lucru încearcă să realizeze – o transpunere la nivel subconștient a mitului paradiziac, transpunere care te aruncă într-un joc senzual, într-un cerc vicios din care nu mai poți ieși, iar dacă ai putea, nu ai mai vrea tu acest lucru. Schimbând registrul și vorbind despre sex în jocuri sau sex prin intermediul jocurilor, pot menționa că el devine nociv doar atunci când încearcă să iasă cât mai mult din cadrul stabilit anterior și se transformă într-un scop mai mult sau mai puțin principal. Pentru a mă face mai bine înțeles, țin să precizez faptul că un joc cu sex sau un sex cu joc poate fi antrenant și incitant doar în măsura în care te lasă să savurezi doar partea misterioasă a lucrurilor sau a făpturilor prezente, lăsându-i pe maniaci să-și imagineze DOAR cum ar arăta mama zână a elfilor complet despuiată. În momentul în care conținutul unui joc în care este prezent sexul devine mai mult decât explicit pe acest aspect, pot spune că din acel moment farmecul dispare ca prin minune și singurul lucru cu care rămâi din toată această experiență este acel gust amar care ți-a copleșit cerul gurii. Referitor la „creaturile" viu detaliate în relief și în mișcări, acelea care au mușcat din mărul discordiei de dragul gamerilor obsedați, bineînțeles, ele pot deveni subiectul numărul unu pentru o revistă de profil (vezi Playboy) atâta timp cât acestea dau bine atât în jocuri, cât și în the real life. Dar să nu exagerăm, și să lăsăm Playboy-ul cu arătările lui, iar jocurile cu ale lor. Așa că apariția unor „vedete-eroine" din cadrul unor jocuri în diverse reviste de „specialitate" nu face decât să accentueze o tendință de marketing-publicitar atât din partea celor cu producția de jocuri, cât și din partea celor cu revista. Doar ambele părți au de câștigat, nu???

După părerea mea, pentru o rețetă tradițional-americană (din păcate) de succes este nevoie de trei ingrediente de bază: sex, drugs & violence (nu era rock&roll? :) - n.r.). Cred că pe această rețetă ar trebui să meargă și producătorii de jocuri cu tente/nuanțe sexuale. Puțin praf de pușcă, niște scârțâituri de roți, o poveste romantico-sexuală și prăjitura-i gata. Nu ne mai trebuie decât timp și răbdare pentru a îndura cu brio un joc de acest gen. O poveste a unui joc în care scenele merg explicit pe sex și acțiunile aferente acestuia mi se pare una destul de neoriginală, banală, ba chiar de prost gust. Sexul din jocuri ar trebui să fie cireașa de pe tort și nu tortul de sub cireașă. Așa că dragi producători și producătoare, dacă vreți să faceți un joc care să conțină și o doză de sex, atunci rămâneți la acea doză minimă. Nu transformați un joc inspirat într-unul porno. Enough is enough!!!

CA O PARALELĂ – Aș mai dori să precizez faptul că, după o perioadă pudibondă, în care lampa se stingea în filme când ăia doi voiau doar să se sărute, amărâții, mi-ar plăcea să cred că există idei inspirate din partea producătorilor de a face jocuri care pur și simplu să-ți stârnească creativitatea și imaginația erotică, să descoperi eroticul și atât. Ce e prea mult, evident strică!!!"



Rayne, pentru noi, tu ești Lara doi!

Cosmin Cojocariu

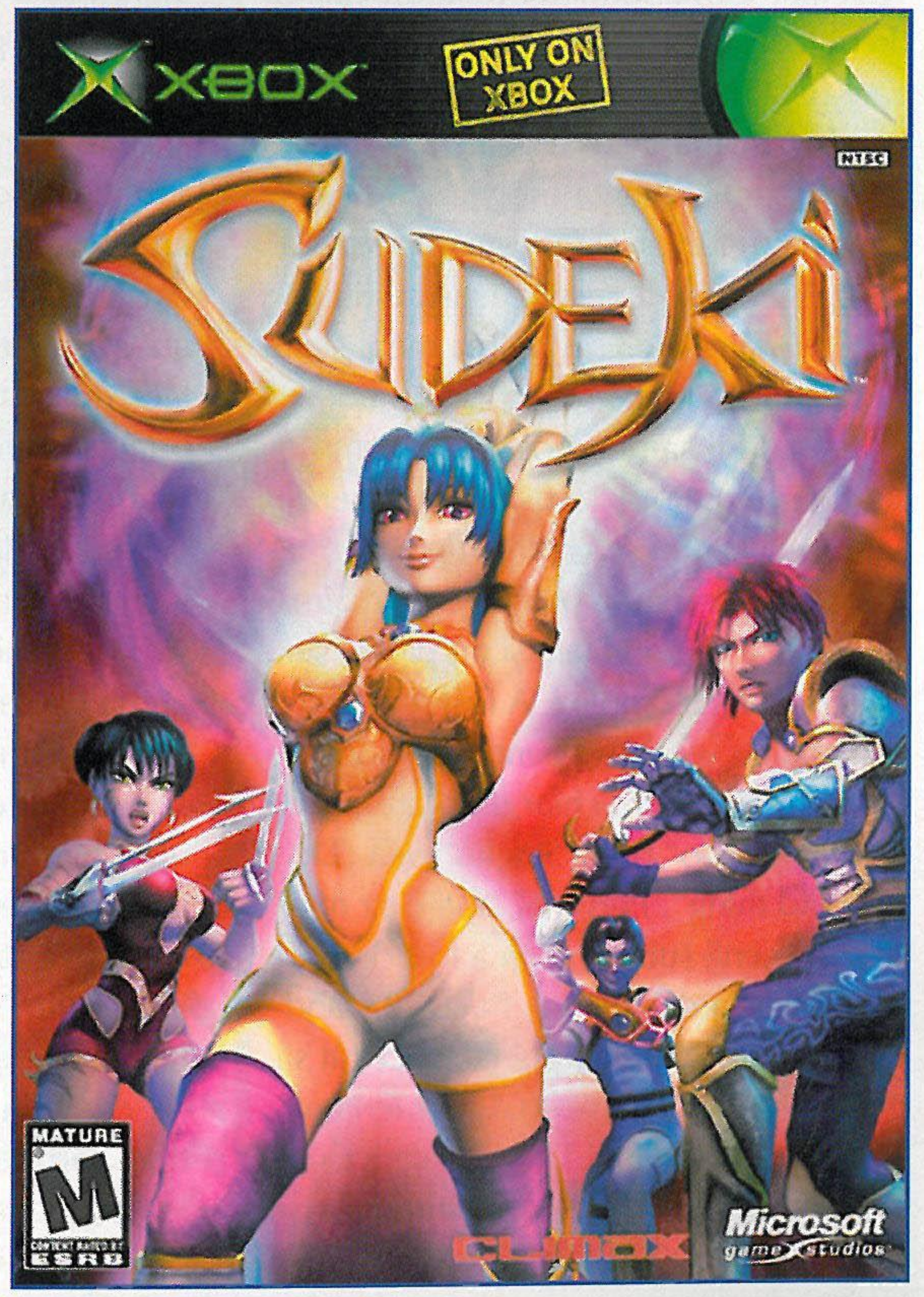
„Sexul în jocuri? Interesant. E ca și cum ai întreba dacă un joc are grafică, sunet sau mai știu eu ce... Sunt și excepții, ca de exemplu RTW ☺.

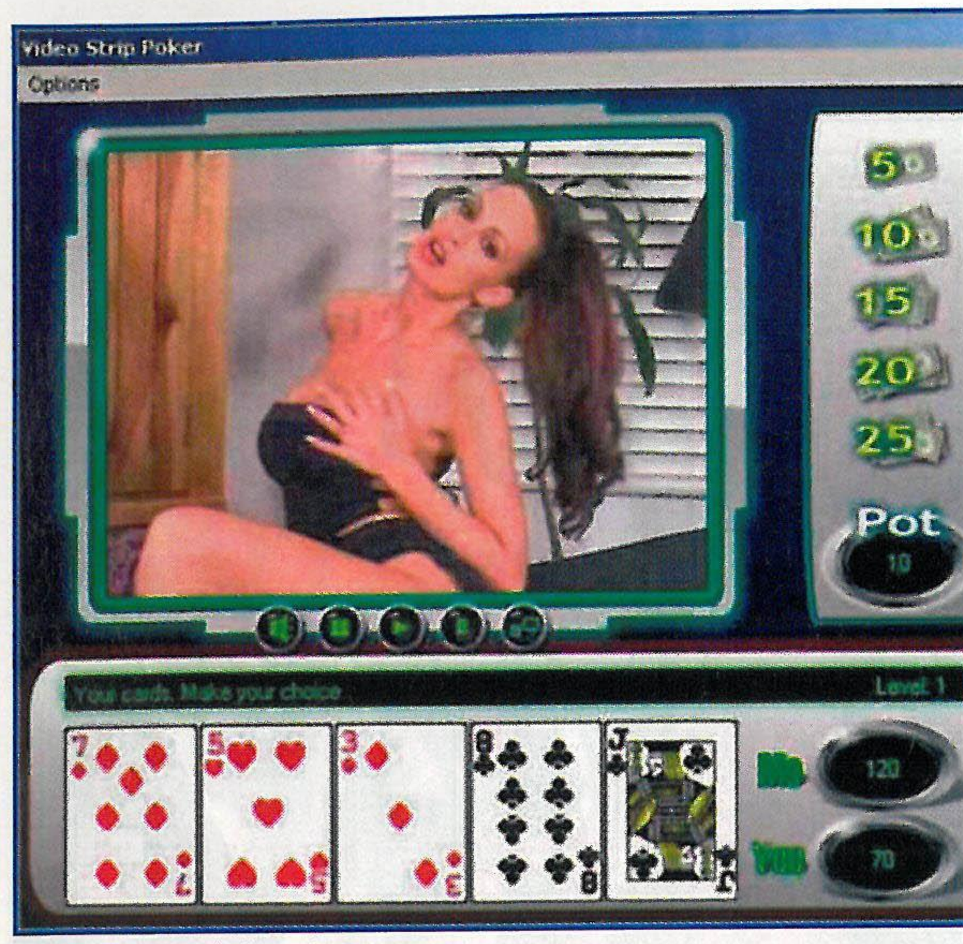
Tactică ieftină de marketing? Nu. E o tactică scumpă, dacă disecăm până în pânzele albe. Numai dacă luăm în considerație salariile pe care le încasează vedetele care trebuie să ne apară pe monitoare. Apoi modalitățile în care ne sunt arătate formele care mai de care mai cauzatoare de salivații abundente. Motion capture este cel mai 'eftin.

Need For Speed Underground: Samantha e ca un teaser pentru Melissa. Need for Speed Underground 2? Brooke Burke și Kelly Brook ne vor lua ochii, de n-o să mai știm de NOS, turbo sau benzine cu cifre octanice de avion...

Nu mai spun de clasicele Tomb Raider și Blood Rayne. Nici de altele. Ca să-l citez pe cioLAN, poate doar

Dar ce ați mâncat când erați mică?





Hai cu careul de ași!

vestitul și faimosul Onan Barbarul ar mai putea spune ceva. Pace."

Silverbolt

„Interesant subiect de discuție... chiar dacă seamănă cu cel despre violența în jocuri. Adică: mulți spun că imaginile cu tentă sexuală pot avea o influență negativă asupra celui care le vizualizează. Bineînțeles că depinde de educație și de vârstă. Oricum, partea psihologică este oarecum aceeași. Partea comercială diferă puțin, dar nu foarte mult. Marea majoritate a oamenilor apreciază două lucruri: sexul și violența. Companiile de jocuri încearcă de obicei să ofere cel puțin una de fiecare dată. Nici măcar jocurile pentru copii nu scapă de asta. Așa că, dacă fac un joc unde violența este greu de implementat, rămâne doar sexul pentru a atrage publicul (ex. seria Leisure Suit Larry, Singles etc.). În opinia mea, sexul este binevenit, atâta timp cât nu tinde către penibil sau pornografie. Exemple sunt destule: Porn Tetris, Ultra Vixen, Misterele Laurei și așa mai departe.

Singles nu mi-a plăcut. Era un Sims rudimentar, cu nuditate și un pic de sex. Nu era deloc complex. A fost mai degrabă un warm-up pentru Sims 2 care este mult mai bun, chiar dacă are doar un „Woo Hoo" unde Singles avea „Do the wild thing". Personal, apreciez mai mult o scenă subtilă, cum a fost cea cu Mona Sax la duș în Max Payne 2, când camera înainta pe corpul ei exact cât să nu dezvăluie prea multe. Chiar ieri am terminat Leisure Suit Larry: Magna Cum Laude. La început am fost puțin dezamăgit când am văzut că este un arcade și nu adventure, dar au rămas spiritul seriei și umorul. Totuși, dintre toate jocurile din serie, ultimul a avut mult mai multe scene de sex decât predecesorii săi. Eh... asta e. Noua generație nu mai vrea puzzle-uri. Vrea jocuri care nu solicită inteligența, dar oferă sex și violență ieftină. Nu spun că ultimul Larry a fost un joc slab, dar mă așteptam la mai mult. Sper că industria jocurilor nu va decădea prea mult din cauza cererii de sex a publicului. Cam asta am avut de spus. Acum trebuie să plec și să mai scot câteva Loading Screen-uri din Larry pe post de wallpaper."

Voievodu'

„Sexul în jocuri? Nu sunt prea multe de spus, în opinia mea. Aproape în exclusivitate are scop financiar, creșterea vânzărilor și așa mai departe (iertată-mi fie prostia, dar nu înțeleg ce este cu „faza zilei" de pe coperta 3 (vizitează site-ul și o să afli – n.r.)).

Desigur, există și niște limite. Gândiți-vă că o mare parte dintre jucătorii pe PC sunt puști, până în 10-12 ani. Pentru aceștia, o tipă goală este cam aceeași mâncare de pește cu un monstru jegos ce este măcelărit sălbatic cu un shotgun. Evident, nu prea le trezește cine știe ce instincte. Așadar, includerea unor astfel de scene sau personaje se face doar în jocuri care se adresează în principal unor alte categorii de persoane. Eventual, cei care au ceva surse de venit și își pot permite să cumpere jocul respectiv. Se pare că tot instinctele sunt surse sigure de venit, atunci când e vorba de cel financiar. Asemenea personaje stârnesc cele mai adânci reacții.

Un alt eventual motiv al prezenței unor funduri apetisante, virtuale sau nu, poate fi acela de a ascunde o calitate mediocră sau slabă a jocului. Privirea jucătorului nu mai este ațintită la detaliile atmosferei sau peisajului etc., ci la mișcările languroase ale posteriorului tipei care se avântă cu sabia sau pușca la căsăpit monștri. Un exemplu clasic este cel al jocurilor erotice japoneze, constituite doar din o înșiruire de imagini manga, un text incitant și melodii ce amintesc de cântecele pionierești pe care unii dintre noi le-au cântat pe vremuri; jocuri care însă au avut și au un succes nebun în Asia.

Să mai amintesc și de „Secretele Laurei"? Nu cred că merită efortul."

WaSteD

„Din punctul de vedere al unui gamer înrăit (ținut într-o cușcă întunecată doar cu o revistă LEVEL), jocurile și sexul se cam bat cap în cap. Motivul e simplu: majoritatea jocurilor bune nu conțin super tipe care să te țină cu gura căscată și cu saliva pe tastatură, de fapt nici nu știu vreun joc de referință de acest gen, pentru că jocurile sunt gradate după anumite criterii (grafică, gameplay etc.), criterii care în jocurile erotice lipsesc cu desăvârșire. Apăi ce engineuri havok și ce efecte de lens flare se pot introduce într-un joc xxx? Nici unul, ele se bazează doar pe conceptul de „horny people", care cum văd ceva cu foarte puțină textilă pe el îl cumpără.

Deci cu siguranță că producătorii nu au făcut jocul erotic respectiv cu scopul de a oferi jucătorilor o experiență gameristică cât mai interesantă, atractivă și complexă, nuuuu, s-au chinuit să facă jocul în așa fel încât să fie cât mai greu s-o dezbraci pe tipa aia de pe carcasă și să fii cu ochii cât mai lipiți de monitor după aceea.

Cât despre jocurile în care iei rolul de „the hot chick", pot să vă dau un exemplu: NOLF. Joc foarte bun și frumos care a adus inovații în criteriile de mai sus, și nu în formele eroinei. Ce e drept, nimănui nu cred că i-ar fi plăcut să joace cu Miss Piggy, dar nu tipa din joc a fost principalul atu, ci faptul că puteai să te strecori, să arunci cu banu', să înțepi cu amortizoru și să împungi cu rujul, deci toate jocurile erotice din lume nu fac nici pe jumătate cât un joc serios și bun ca NOLF, Blood Rayne și altele.

Părerea mea..."

Ne-au mai scris:

Radu Mihai, Andrei Iureș, Felix Crișan, Bosneaga Alin, axy lex, Revan, Angelescu Bogdan (interesant articolul), Bogdan Mărginean, Hyp3r Blast3r, Tudor Alexiuc Filip a.k.a. $corpio, LEx, Ignat Mihai, Sulca Alex, Marian Dumitrache, Costin Zisu.

LEVEL

Vogel Burda Communications SRL
Str. N.D. Cocea Nr.12 500010 Brașov
Tel: 0268/415158, 0723-570511
0744-754983, Fax: 0268/418728
E-mail: level@level.ro
ISSN: 1582-1498

General Manager:
Dan Bădescu (dan_badescu@vogelburda.ro)

Redactor-șef :
Mihai Sfrijan (Mitza)
(mitza@level.ro)

Redactori:
Vladimir Ciolan (cioLAN) (ciolan@level.ro)
Mircea Dumitriu (KiMO) (kimo@level.ro)
Ovidiu Nedelcu (Rzarectha)
(rzarectha@level.ro)
Bogdan Amiteteloae (BogdanS)
(bogdans@level.ro)
Marius Ghinea (ghinea@level.ro)

Grafică și DTP:
Adrian Armășelu
(adrian_armaselu@level.ro)

Secretar de redacție
Oana Albu (oana_albu@vogelburda.ro)

Marketing:
Leonte Mărginean
(leonte_marginean@vogelburda.ro)
Geanina Perju
(geanina_perju@vogelburda.ro)

Publicitate:
Zsolt Bodola (zsolt_bodola@vogelburda.ro)
Cristian Pop (cristian_pop@vogelburda.ro)

ON-LINE:
Mihai Bădescu (mihai_badescu@chip.ro)

Contabilitate:
Maria Parge
Eva Szaszka
(contabilitate@vogelburda.ro)

Distribuție:
Ioana Bădescu
(ioana_badescu@vogelburda.ro)
Ioan Claudiu Soiu
(iancu_soiu@vogelburda.ro)
Alex Draghini
(alex_draghini@vogelburda.ro)

Adresa pentru corespondență:
O.P. 2, C.P. 4, 500530 Brașov
Pentru distribuție contactați-ne
la tel: 0268-415158
și fax: 0268-418728

Montaj și tipar:
Revai Nyomda, Budapesta, Ungaria.

LEVEL este membru fondator al Biroului Român de Audit al Tirajelor (BRAT).

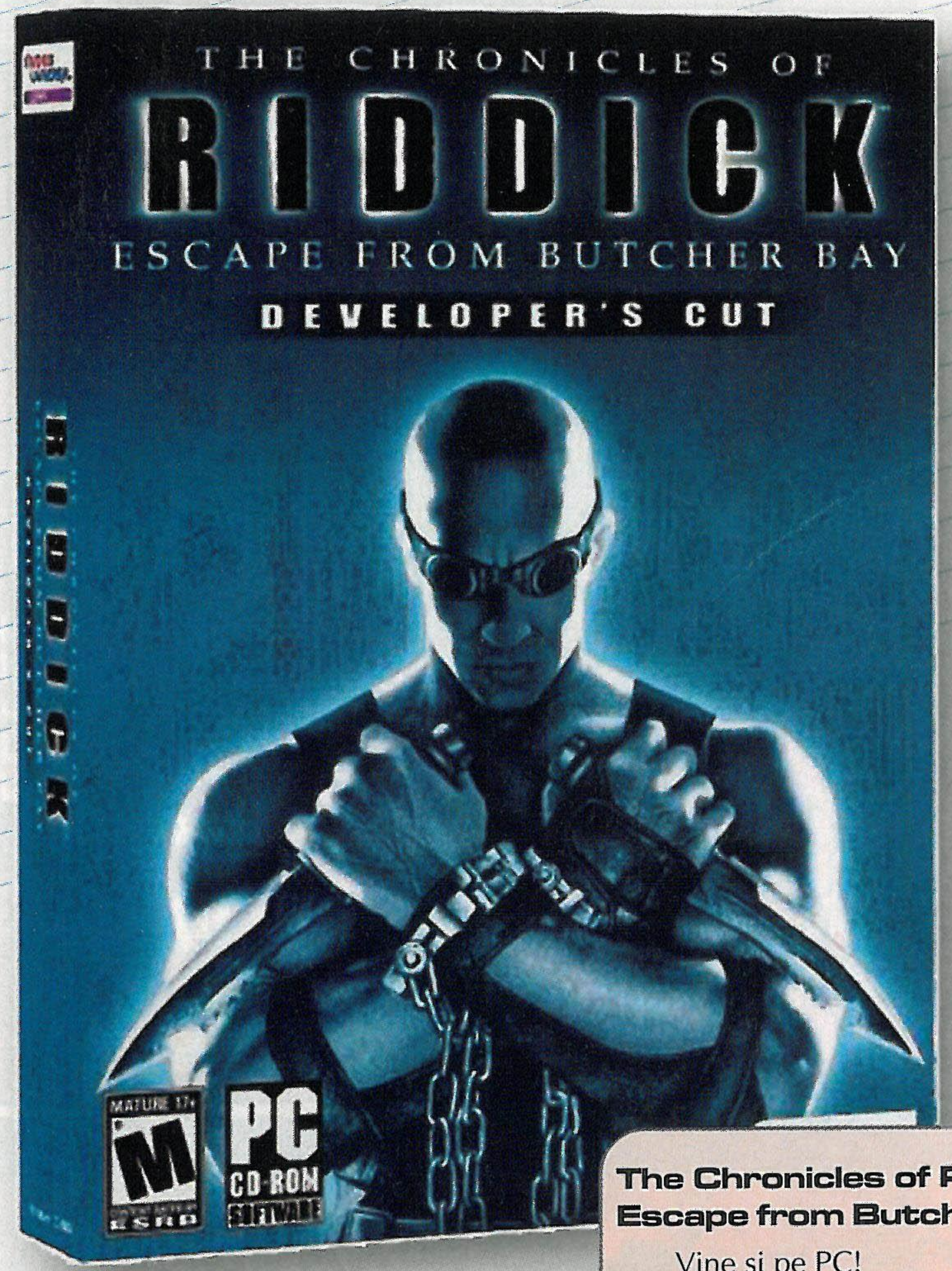
SNA Publicație ce beneficiază de rezultate de audiență conform Studiului Național de Audiență. Conform cifrelor SNA (perioada de măsurare iulie 2003 - iulie 2004), LEVEL are 107.000 cititori/număr.

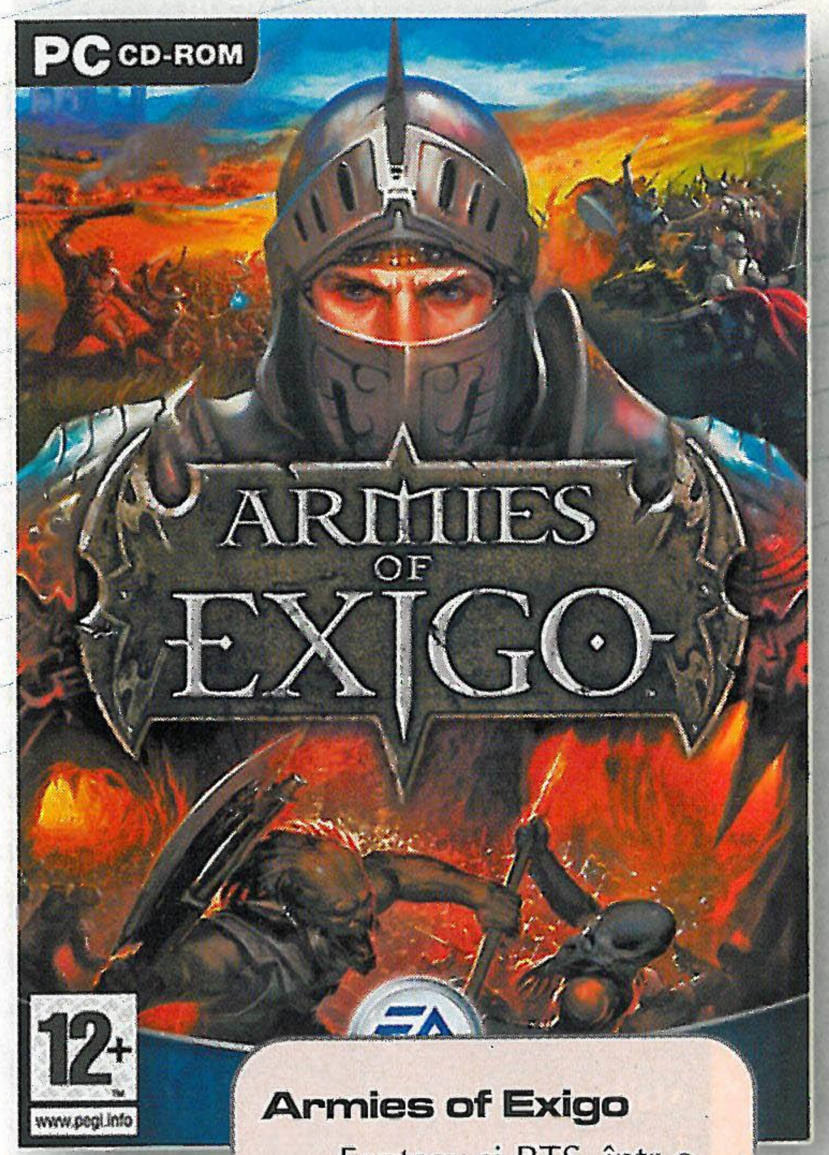
INSERENȚII DIN ACEST NUMĂR:

Romtelecom	C2
Fanatic Gamer	9
Best Distribution	19
Deck Computers	43
Autoshow	57
K Tech Electronics	63
RDS	69
Flamingo Computers	C4



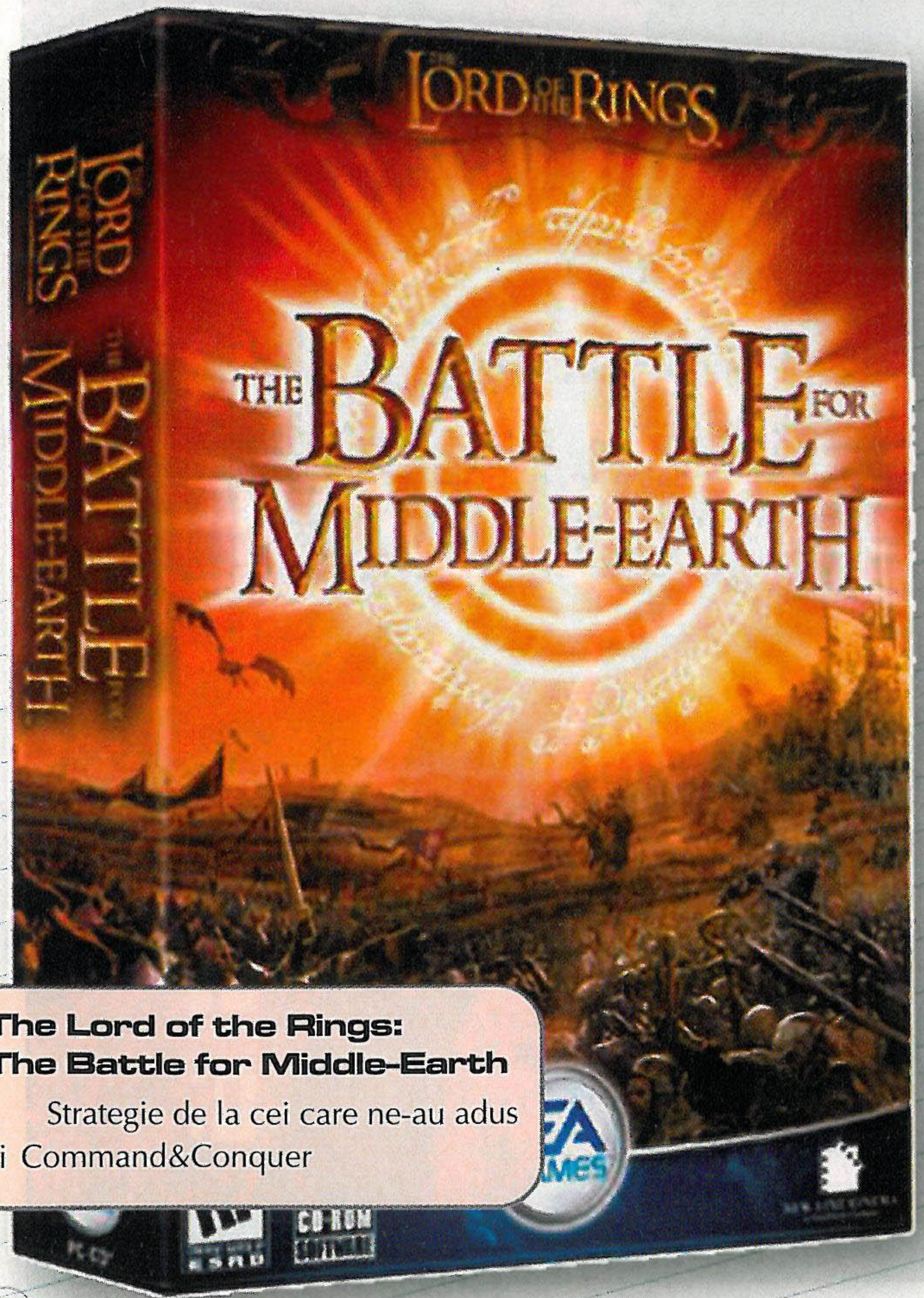


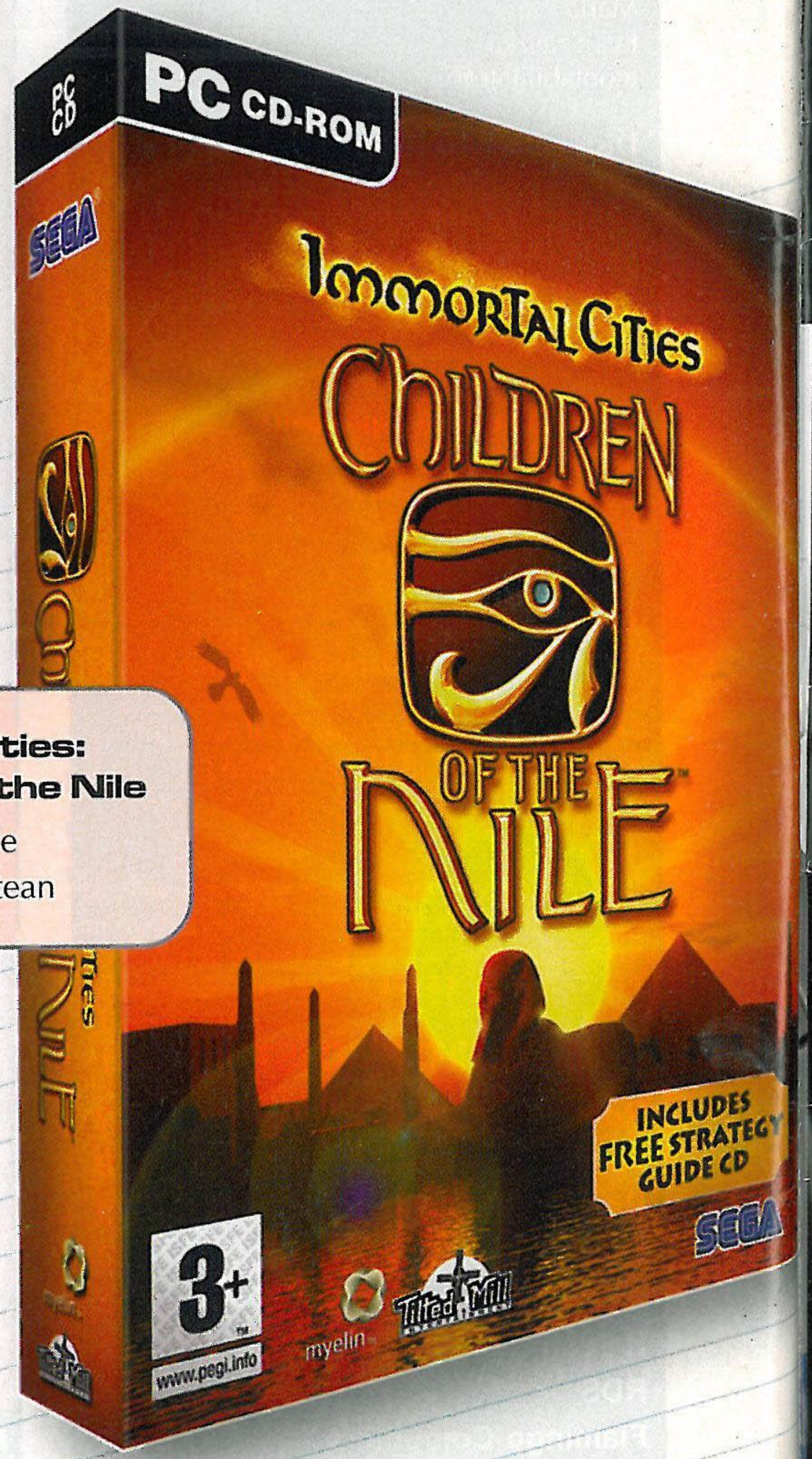




Armies of Exigo
Fantasy și RTS, într-o nouă combinație

The Chronicles of Riddick: Escape from Butcher Bay
Vine și pe PC!





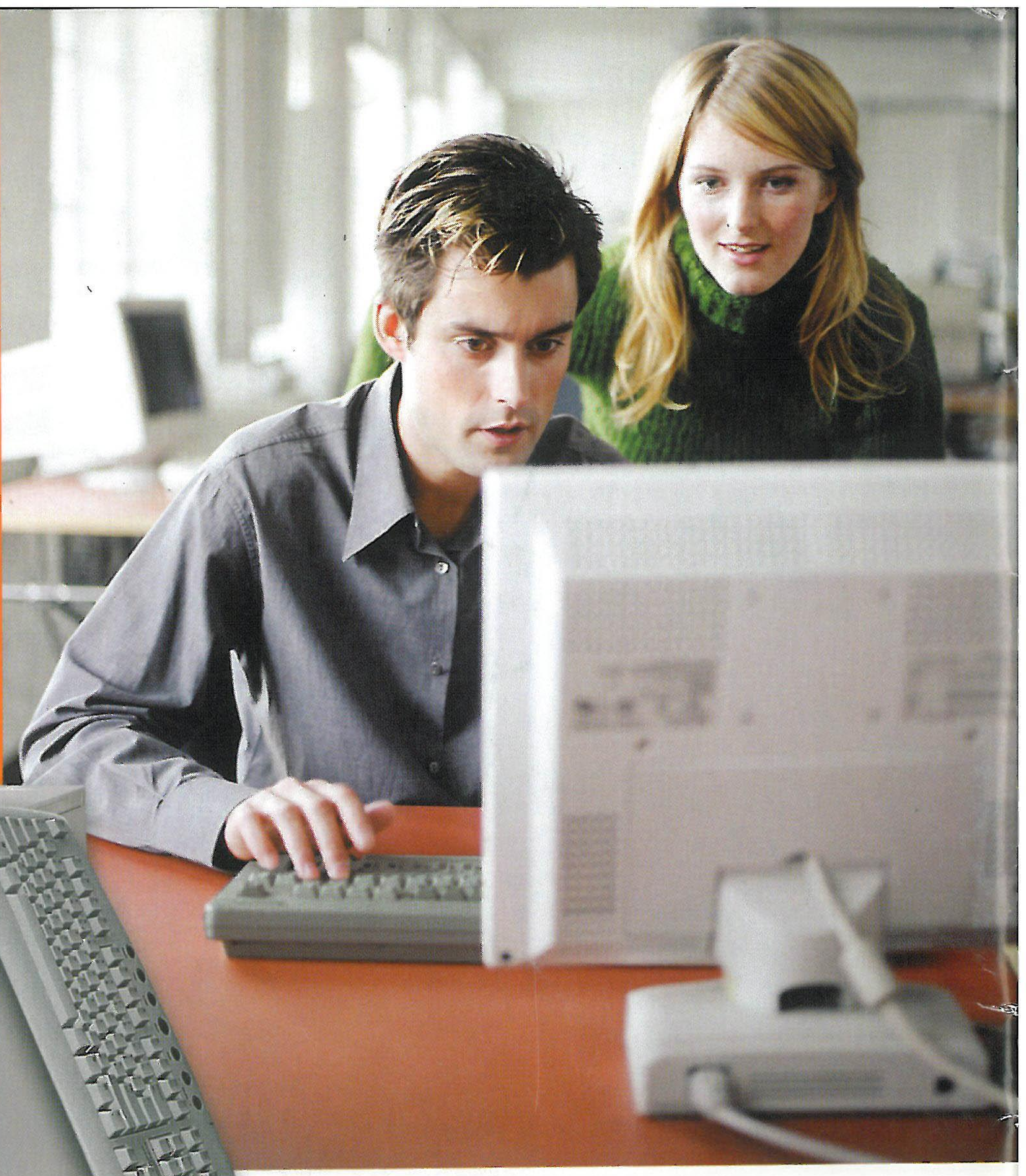
Immortal Cities: Children of the Nile
Pune bazele imperiului egiptean

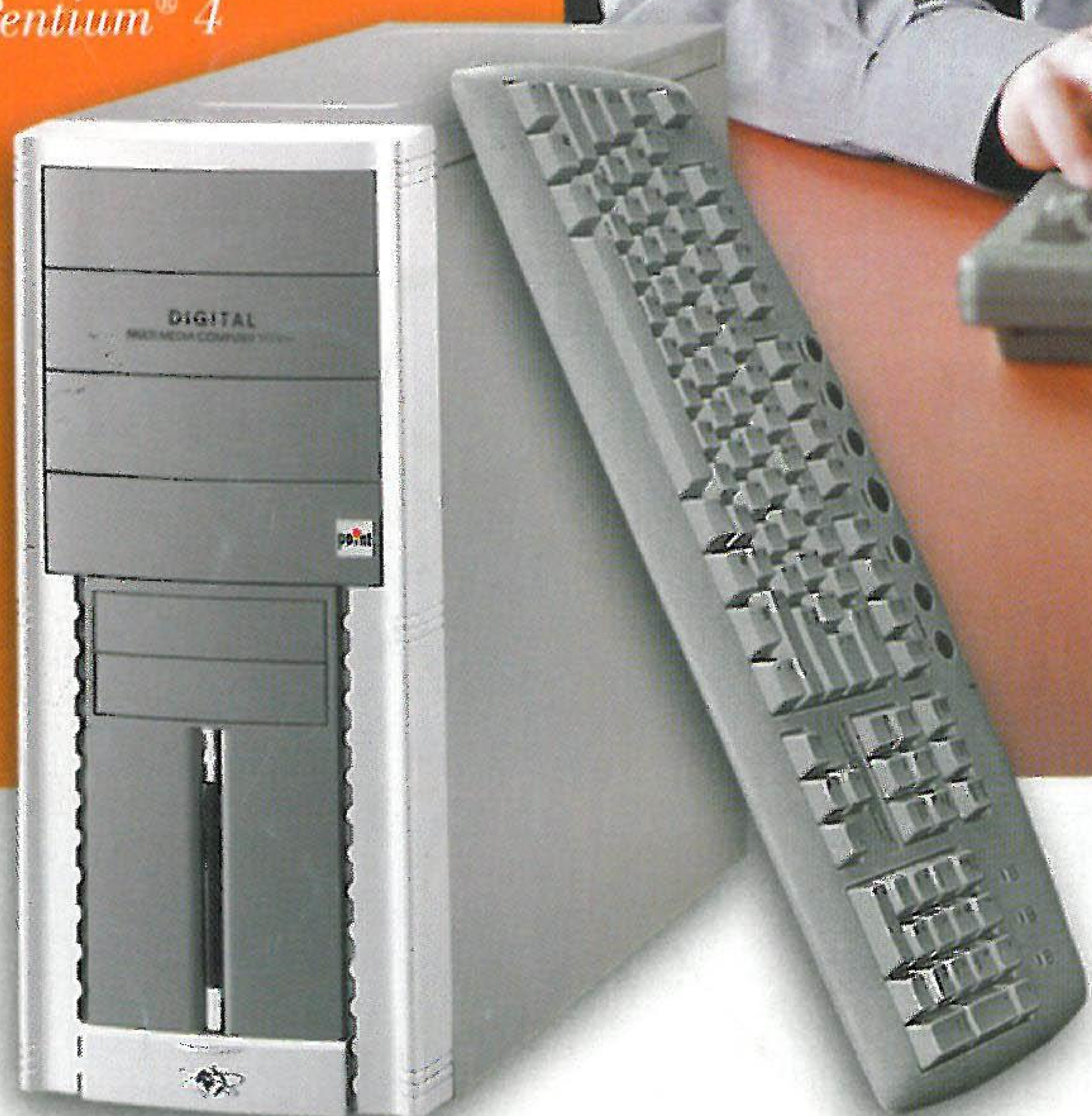
The Lord of the Rings: The Battle for Middle-Earth
Strategie de la cei care ne-au adus și Command&Conquer



The heart of the Digital Home

Transformă PC-ul tău
într-un centru digital multimedia:
poți asculta muzică,
poți urmări filmele TV preferate, poți
juca cele mai noi jocuri
sau naviga pe Internet.
Toate acestea cu calculatoarele Point
cu procesor Intel® Pentium® 4
cu tehnologie HT.





3 ani garanție

Calculator Point MX

- Procesor: Intel® Pentium® 4 3 GHz
- Placă de bază: 848P Neo-V
- Memorie: 256MB DDR400
- Hard disk: 160GB, 7200 rpm, 8 MB
- Unitate optică: DVD±RW, Dual Layer
- Interfață grafică: 128MB FX5200
- Interfață audio: integrată, suport 6 canale
- Interfață rețea: integrată, 10/100 Mbps
- Tastatură și mouse
- Card Reader

699.000 lei cu TVA / lună

Calculator Point TX

- Procesor: Intel® Pentium® 4 540 (3,2 GHz)
- Placă de bază: P5GD1 Pro
- Memorie: 512MB DDR400
- Hard disk: 200GB, 7200 rpm, 8 MB
- Interfață grafică 128MB EN5750 TD
- Unitate optică: DVD±RW Dual Layer
- Interfață audio: integrată, suport 6 canale
- Interfață rețea: integrată, 10/100 Mbps
- Tastatură și mouse
- Card Reader

899.000 lei cu TVA / lună

Calculator Point EX

- Procesor: Intel® Pentium® 4 550 (3,4 Ghz)
- Placă de bază: 915P COMBO FR
- Memorie: 512MB DDR400
- Hard disk: 200GB, 7200 rpm, 8 MB
- Interfață grafică: 256MB NX-6600-TD
- Unitate optică: DVD±RW Dual Layer
- Interfață audio: integrată, suport 6 canale
- Interfață rețea: integrată, 10/100 Mbps
- Tastatură și mouse
- Card Reader

1.088.000 lei cu TVA / lună

Completează viața familiei tale oferindu-le un calculator care se potrivește fiecăruia! Sistemele Point bazate pe **procesorul Intel® Pentium® 4 cu tehnologie HT** oferă satisfacția maximă pentru așteptările familiei tale, indiferent că vorbim de accesul la informații, distracție sau studiu permanent.

Sistemele **POINT** cu **procesor Intel® Pentium® 4 cu tehnologie HT** sunt ideale pentru aplicații multimedia, vizionare filme pe DVD, procesare audio-video, jocuri în rețea și pe net, studiu enciclopedii.
Această gamă de calculatoare oferă o mare varietate de soluții hardware și software.

Acum vi se oferă puterea de care aveți nevoie precum și flexibilitatea de a vă extinde în viitor.

intel inside pentium 4 HT

Cumpără din **www.flamingo.ro** și beneficiezi de **REDUCERI** de până la **15%**

www.flamingo.ro
08008-22.55.72 (08008-CALLPC)
eFlamingo@flamingo.ro
Livrare gratuită la comenzile on-line

FLAMINGO împreună de 10 ani